

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

СОВРЕМЕННЫЕ ДЗЁСЭКИ

Комоку

Авторы: **Сео Бонг Су** (9-й дан),
Чунг Донг Сик (5-й дан)
Перевод (kor -> eng):
Нам Чихьюнг (1-й дан)

ПРЕДИСЛОВИЕ К АНГЛИЙСКОМУ ИЗДАНИЮ.

Мы часто думаем, что, если следуя дзёсэки, и не получим преимущества над соперником, то результат, по крайней мере, будет сбалансирован. Однако мы забываем о том, что, в то время как дзёсэки указывают на лучшие из возможных ходов, в них предполагается, что извне рассматриваемой позиции никаких камней нет. Если же рядом есть хотя бы один камень, то зачастую дзёсэки являются не лучшим ответом. Вот почему известная пословица го гласит: "сначала выучи дзёсэки, а потом - забудь". Выбрать единственное дзёсэки, подходящее к данной ситуации, гораздо сложнее, чем просто запоминать бесчисленные дзёсэки. В этой книге предпринята попытка выбора наиболее подходящих дзёсэки в контексте каждого хода, но хорошим правилом при изучении было бы не запоминать их, а учиться тому, как думать о них и использовать их в конкретной ситуации.

Дзёсэки меняются, и не только в соответствии с окружающей ситуацией, но и со стилем игрока, или глобальной стратегией в конкретной игре. Из бесчисленных дзёсэки игрок, игра которого ориентирована на территорию, выберет ход, дающий преимущество для получения территории, в то время как игрок, предпочитающий ориентированность на влияние, выберет ход, соответствующий его стилю. Вот причина того, почему дзёсэки, притягательные для каждой эпохи, изменяются. В наши дни, когда важность влияния в центре считается наивысшей, предпочитают дзёсэки, которые могут построить больше влияния. Некоторые дзёсэки, утратившие притягательность, не только исключены из игры, но часто и вообще исключаются из канонов дзёсэки. Как пример - с развитием техник использования центра ходы, которые не имели потенциала для развития центра, были из дзёсэки

выкинуты. Данная книга не представляет все дзёсэки прошлого и настоящего, а концентрируется на тех, которые наиболее часто используются в наши дни.

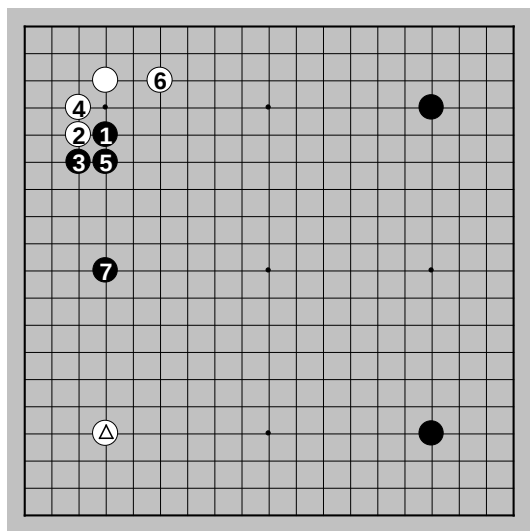
"Современные дзёсэки" ("Jungsuk In Our Time") - первая корейская книга по го на английском языке. Поскольку это первая книга такого рода, у меня нет сомнений, что большинство её недостатков будет великодушно проигнорировано, но по этой же причине с её переводом возникло множество сложностей. Поскольку Япония познакомила Запад с го более тридцати лет назад, многие термины го были заменены их английскими эквивалентами, но многие всё равно приводятся в своём японском звучании. Это - термины, особо сложные для перевода, поскольку они содержат крайне сложные восточные концепции, которые сложно перенести на западную почву. Переводя эту книгу, я пыталась заменить английскими словами все термины, которым можно было найти эквивалентные или схожие по значению. Путаница, которая возникнет от таких нововведённых терминов, надеюсь, будет уменьшена, когда с течением времени новые термины стабилизируются, или, в будущем, будут заменены более подходящими. Я также надеюсь, что читатели этой книги свяжутся со мной, если придумают термины лучше используемых в этой книге. Пожалуйста, простите мне использование латинизированных корейских терминов в тех случаях, когда я не могла найти подходящий английский эквивалент выражаемым концепциям.

Прежде всего, я хочу поблагодарить «Ханкук Кивон» (Корейскую Ассоциацию Го) за предоставление мне возможности участия в столь ценном проекте. Я хотела бы также выразить свою сердечную признательность Джеймсу Дэвису, Чарльзу Мэттьюсу, Мишелю Буллсу и Ким Ю Сук за помощь в поисках подходящих английских терминов и за создание новых выражений. Наконец, я искренне надеюсь, что эта книга поможет читателям улучшить свою игру в го, и поэтому станет мировым бестселлером.

Нам Чихьюн

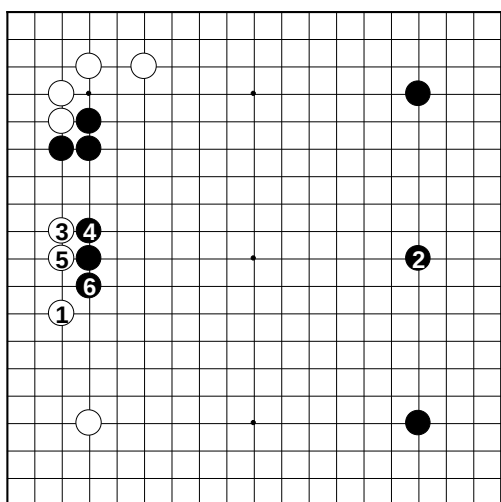
31 октября 2000.

Основная последовательность 1.



В данной последовательности 1-7 положение у белых кажется лучше, чем у чёрных, поскольку у них есть определённая территория в углу (Δ). Но словом «дзёсэки» называется последовательность, в которой оба соперника получают хорошо сбалансированные результаты. Если белые получают территориальную прибыль, то чёрные получают внешнее влияние, которое впоследствии принесёт им территорию.

Продолжение 1.



После ОП.1 приближение белых в 1 – хороший ход. В последнее время для чёрных стало популярным создавать большое мойо ходом 2. Белые прыгают в

3. У чёрных уже есть хорошее мойо справа, поэтому построение направленной в центр стены ходами 4 и 6 достаточно хорошо.

Диаграмма 1.

Если чёрные попытаются блокировать в 1, то белые могут выбрать в 2. Чёрные не смогут закрыть оба выхода в А и в В.

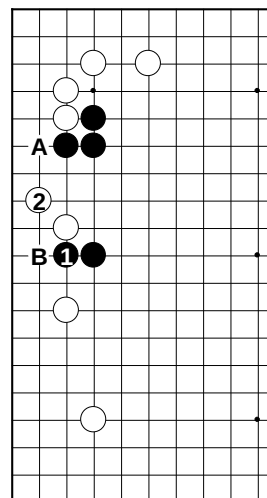


Диаграмма 2.

Если после продолжения 1 белые создадут территорию ходом 1, то чёрные укрепят свою стену, продлеваясь в 2. Следующим ходом чёрных может быть хорошее увеличение их мойо в А или В.

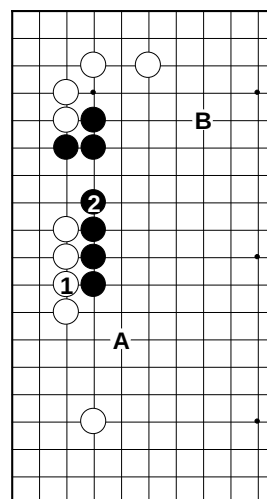


Диаграмма 3.

Если белые прыгнут в 1, то ход чёрных 2 хорош. Если белые огорожат некую территорию ходом 3, то чёрные займут территорию в углу, играя 4.

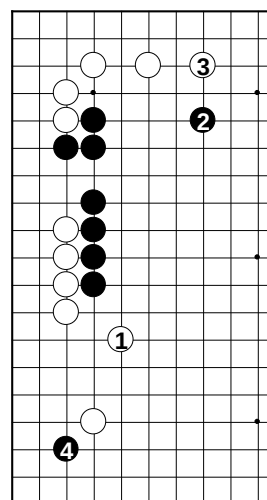


Диаграмма 4.

Если белые в продолжении 1 не вторгнутся в 3, то ход чёрных 1 здесь хорош.

Последовательность вплоть до 6 в целом одобряется. Если белые пропустят 6, то чёрные получат шанс вторгнуться в А, В, или С.

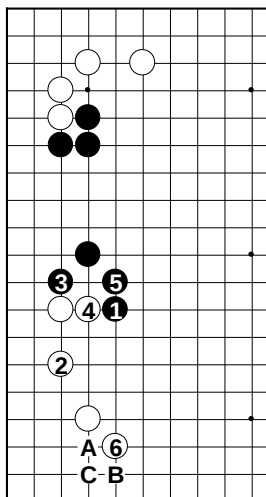
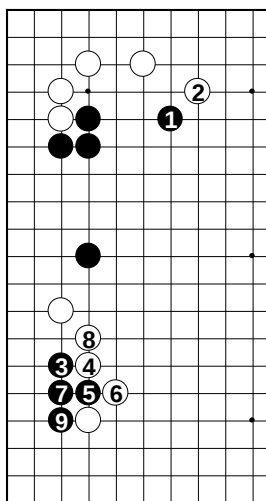


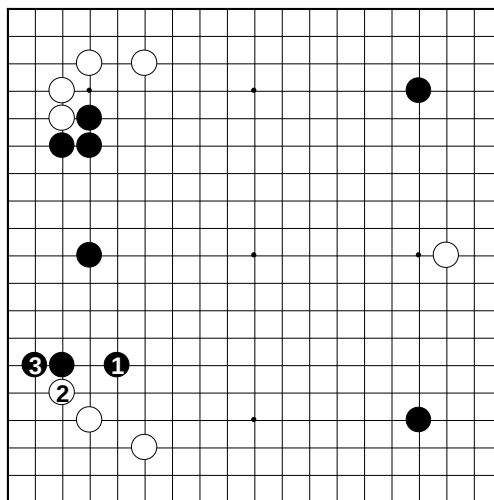
Диаграмма 5.

На Д.4 чёрные, вместо того, чтобы играть в 1, могут вторгнуться в 3 после размена 1 на 2. Вместо внешнего влияния они получают больше территории.



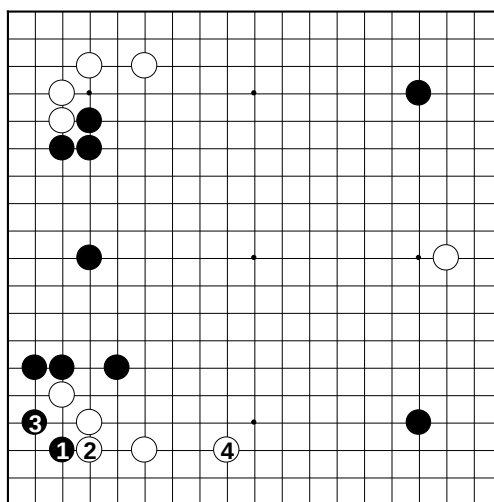
После ОП.1 белые могут также разделить правую сторону, играя в 1. Тогда хорошим будет какари-расширение чёрных в 2. К ходу 3 чёрные и белые мирно делят доску.

Диаграмма 1.

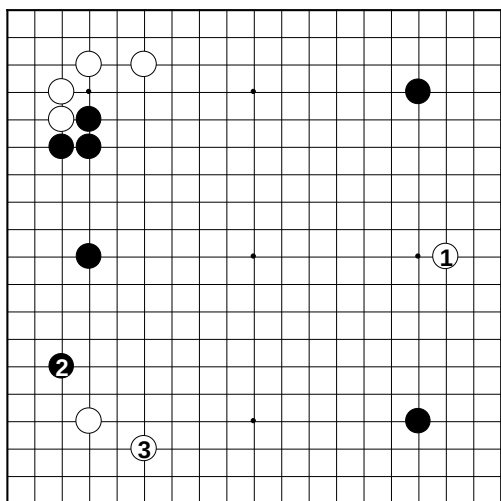


После продолжения 2 чёрным необходимо быстро прыгнуть в 1, чтобы обезопасить свою территорию на левой стороне.

Диаграмма 2.



Продолжение 2.



После Д.1, чёрные нацеливаются на выбивание у белых угла ходом 1.

Диаграмма 3.

Если чёрные хотят строить своё moyo на нижней стороне, они приблизятся в 1. Их вторжение в А угрожает основе жизни белых, поэтому белые не могут пропустить ход в 2.

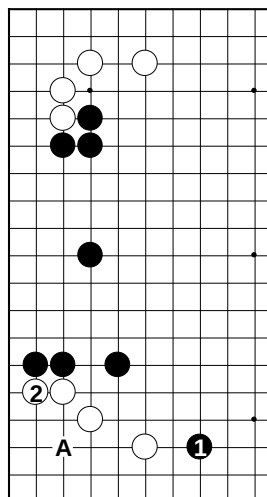


Диаграмма 6.

Соединение белых в 1, вместо их хода на Д.5 в 2, сделало бы их форму тяжёлой.

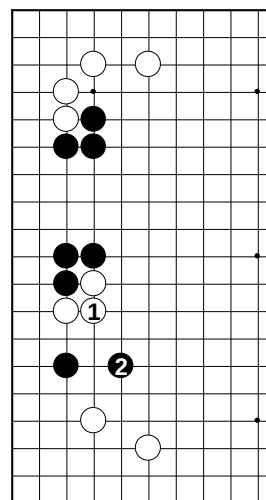


Диаграмма 4.

Если чёрные на Д.1 пропустят прыжок в 1, то вторжение белых в 1 будет лютым. Против хода чёрных 2 хорош встречный поворот белых в 3.

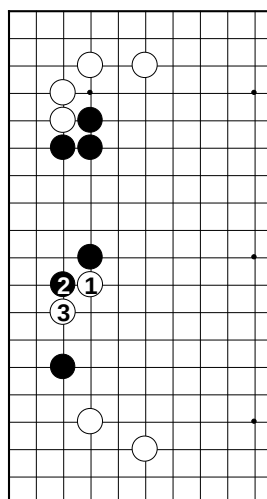


Диаграмма 7.

Резать в 1 плохо, поскольку белые станут очень сильны в результате последовательности от 2 до 6.

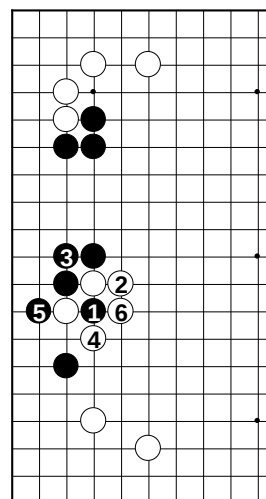


Диаграмма 5.

После Д.4 для чёрных правильно соединиться в 1. К ходу 7 белые ограничивают и влияние чёрных. Атари чёрных в А вместо 7 было бы ошибкой, оставляя им потенциальную беду.

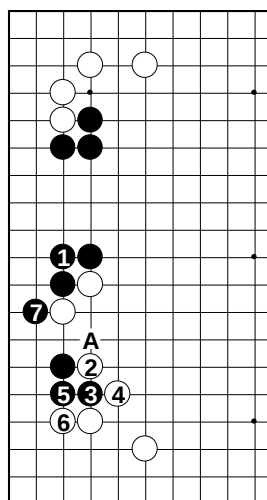
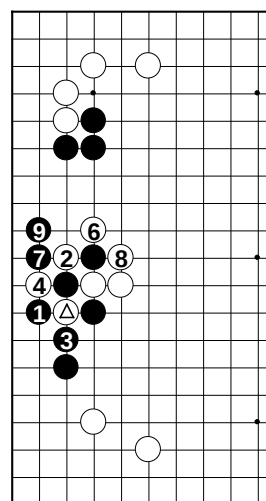
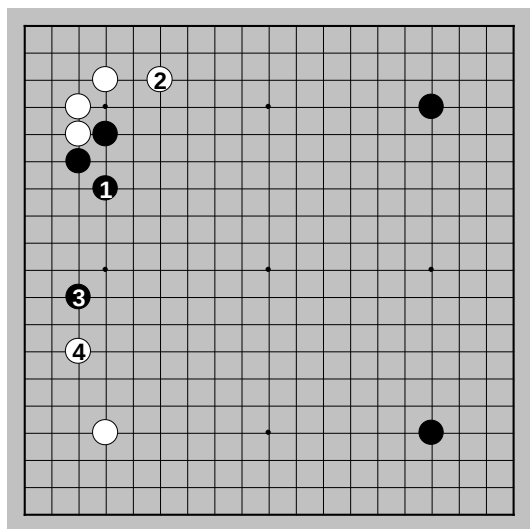


Диаграмма 8. (5=Δ)

Ход чёрных в 1 кажется неплохим. Но после того, как белые сделают форму чёрных низкой и плоской ходами 2 и 4, влияние белых будет стоять гораздо больше, чем территория чёрных.

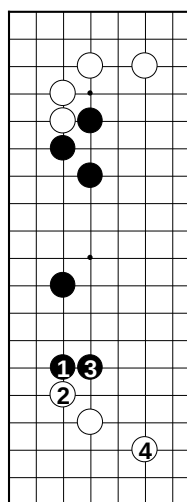


Основная последовательность 2.

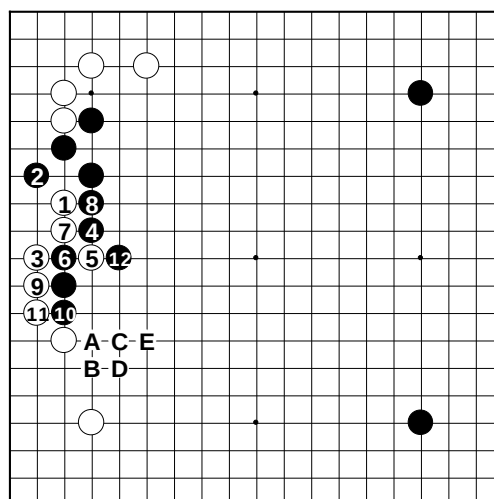


Ход чёрных 1 часто игрался до того, как появилась ОП.1. Из-за того, что данная последовательность нравилась Китани Минору, её называют *дзёсэки Китани*. Приближение с расширением белых в 4 слишком важно, чтобы им пренебрегать, поскольку, после того, как чёрные сыграют какари 1 (как показано на Д.1), белым станет практически невозможно вторгнуться в территорию чёрных на левой стороне. Поэтому чёрные могут использовать ОП.2 для того, чтобы получить сэнтэ, оставляя свою территорию незащищённой после хода белых 4, но в этом случае их ждёт сложная битва, если белые вторгнутся.

Диаграмма 1.



Продолжение 1.



Если, после ОП.2, белые вторгнутся в 1, чёрные должны отключить их от верхнего левого угла ходом в 2. Ход белых 3 сделан с целью обезопасить территорию. Далее у них есть выбор из нескольких вариантов. Один – отнять территорию на левой стороне последовательностью от 3 до 12. После этого для чёрных будет хорошо усилить центр последовательностью Ч.А, Б.В, Ч.С, Б.Д, Ч.Е.

Диаграмма 1.

Если белые, вместо хода 5 в продолжении 1, бездумно протолкнут в 1, то их планы будут разрушены ответом чёрных в 2.

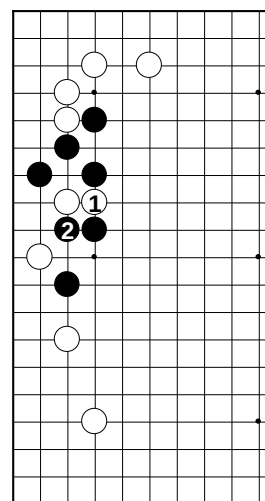


Диаграмма 2.

Другой вариант – сражаться ходами 1, 3 и 5, если у белых достаточно много ко-угроз.

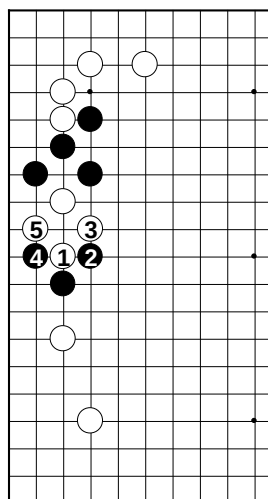


Диаграмма 3.

Если белые сыграют в 1, чёрным достаточно будет просто ответить в 2.

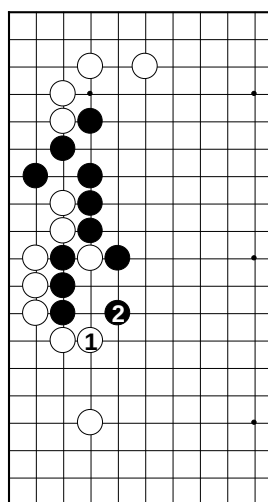


Диаграмма 4.

Чёрные могут, также, сыграть где-нибудь ещё, жертвуя три камня. Этой жертвой они делают белый камень Δ лишним.

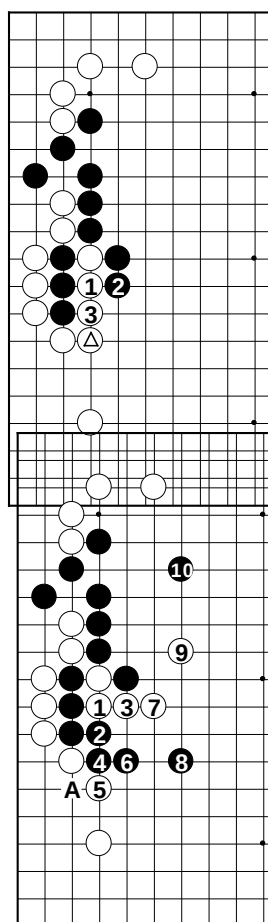


Диаграмма 5.

Поэтому белым лучше ждать шанса сыграть в 1. Их слабость в А затрудняет решение, когда это сделать.

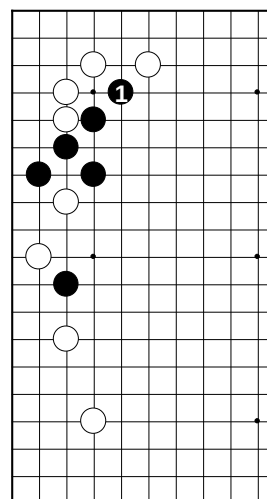


Диаграмма 6.

Чёрные, прежде чем приступить к левой стороне, могут также сыграть нодзоки 1.

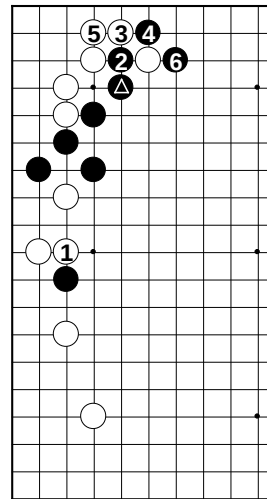


Диаграмма 7.

Если белые проигнорируют ход чёрных Δ и будут укреплять левую сторону, то чёрные смогут получить лучший результат, ловя белый камень в лестницу.

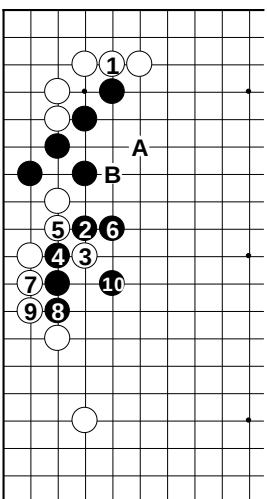
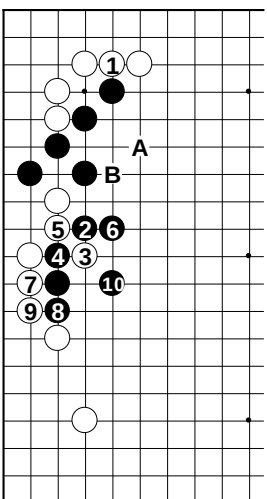


Диаграмма 8.

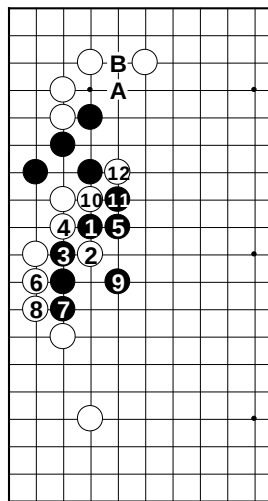
Поэтому белым следует отвечать в 1. Результат к ходу



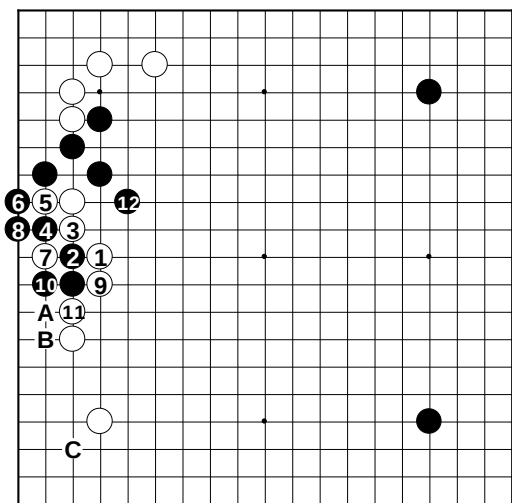
10 на этой диаграмме почти аналогичен продолжению **1**. Разница в том, что чёрные уверенно захватили белый камень **3**, а белые не могут играть в **A** или **B**.

Диаграмма 9.

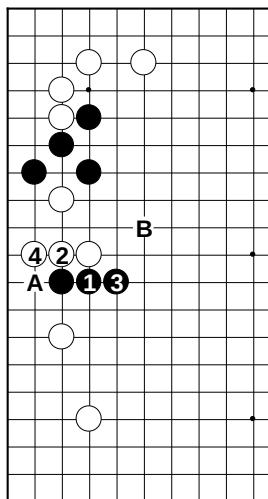
Если чёрные не разменяют **A** на **B**, белые смогут разрезать в **12**, создавая чёрным угрозу.



Продолжение 2.



Ходом **1** белые намереваются строить стену. Хотя ход чёрных и очень хорош, он не обязателен. В соответствии с современной теорией, размен **A** на **B** следует отложить. Хотя этим разменом



чёрные и могут уменьшить территорию белых на два пункта, он будет работать против чёрных, если позднее они вторгнутся в белый угол ходом **C**.

Диаграмма 1.

Проталкивать в **1** опасно, поскольку ход белых **4** очень хорош. После него белые могут или соединиться в **A**, или выпрыгнуть к центру в **B**, разрезая чёрных надвое. Далее чёрные будут слабы, и над ними нависнет угроза.

Диаграмма 2.

Если, в продолжении **2**, чёрные не укрепят свою группу ходом **12**, то ход белых **1** здесь будет хорош. Далее чёрные выбегут в **2** и будут искать шанса создать впоследствии глаз ходом в **A**.

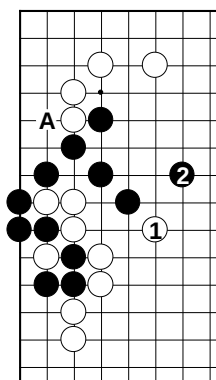


Диаграмма 3.

Последовательностью от **1** до **6** чёрные смогут построить глаз в сэнтэ.

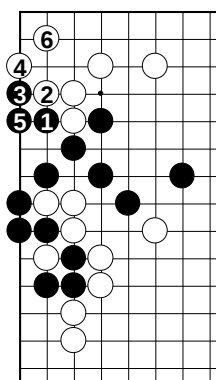
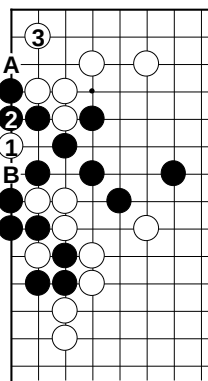


Диаграмма 4.

Поэтому, если белые не хотят, чтобы чёрные выжили в сэнтэ, они могут сыграть **1** и **3**, оставляя **A** на ёсэ. Это сохраняет также возможность разрушения второго глаза чёрных ходом в **B**, поэтому



впоследствии чёрным, возможно, придётся защищаться.

Диаграмма 5.

После Д.2 белым следует прыгнуть в 1. Чёрные обязаны ответить ходами 2 и 4. В результате, белые получают большую выгоду в сэнто.

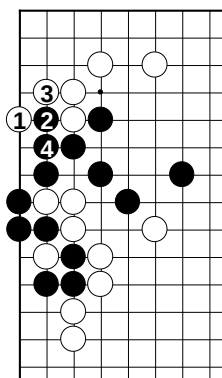
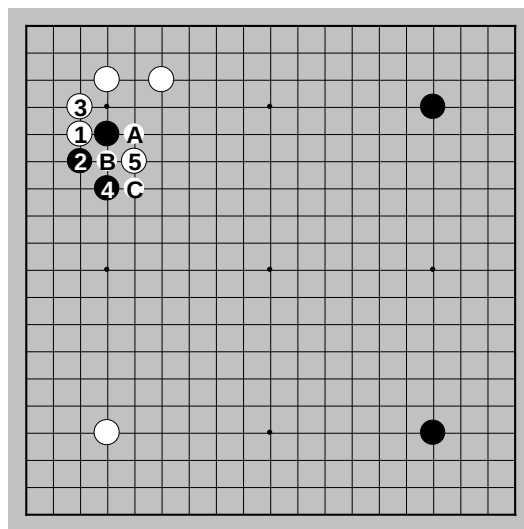
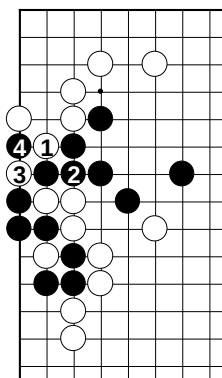


Диаграмма 6.

Если же чёрные не ответят, то белые смогут создать ко ходами 1 и 3. Однако белым следует хорошенько подготовиться, поскольку они определённо понесут потери, если проиграют это ко.



Нодзоки белых в 5 вызывает чёрных на ответ. Чёрные могут ответить в А, В, или С. Их выбор из этих ответов будет зависеть от их стиля, вкуса, или от обстоятельств.

Диаграмма 1.

Старым приёмом было проталкивание в 1. Белые наносят ханэ в 2 и получают территорию ходом 4, в то время как чёрные получают внешнее влияние. Белые могут также сыграть 4 в А.

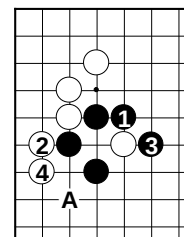
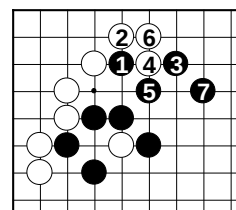


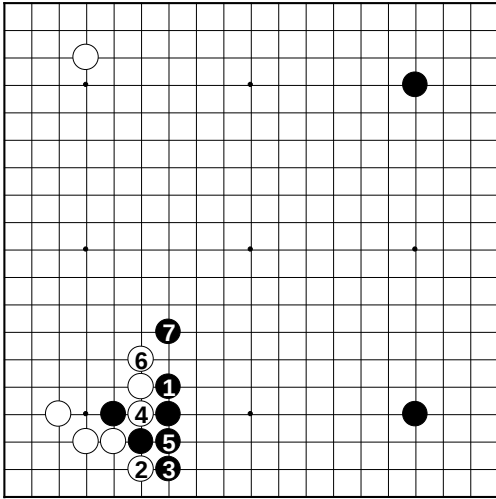
Диаграмма 2.

После Д.1 чёрные приводят свою группу в порядок ходами 1-7.



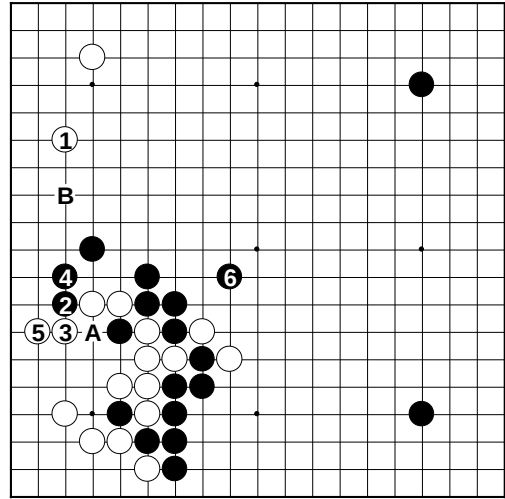
Основная последовательность 3.

Продолжение 1.



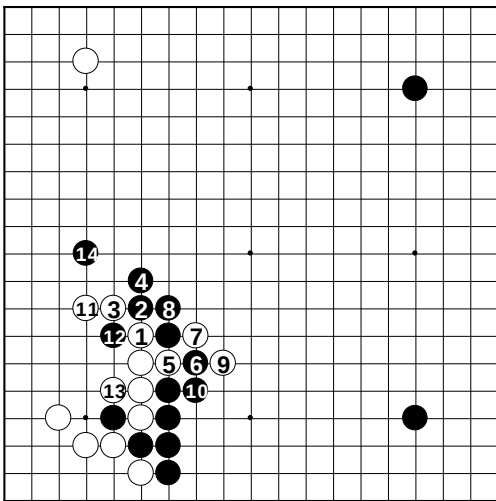
Если на правой стороне у чёрных есть помощники, то проталкивание вверх, в 1, для них эффективно. Построение чёрными стены, ходами 1-7, очень современно, и подчёркивает важность центра. Однако территориальная прибыль белых весьма ценна.

Диаграмма 1.



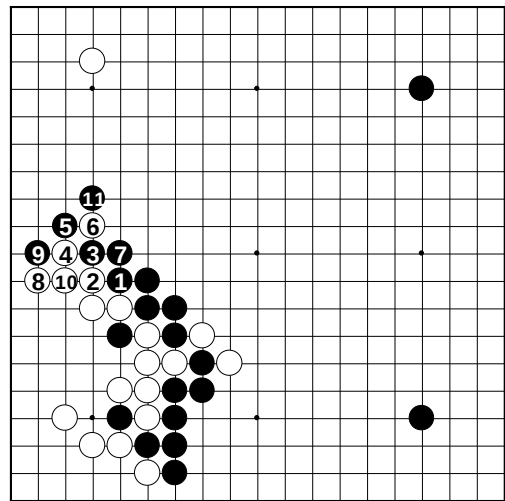
Если после Д.1 белые закроют верхний левый угол ходом 1, то ходы чёрных 2 и 4 будут хороши. После хода 6, разница между влиянием чёрных и территорией белых становится очевиднее.

Диаграмма 3.



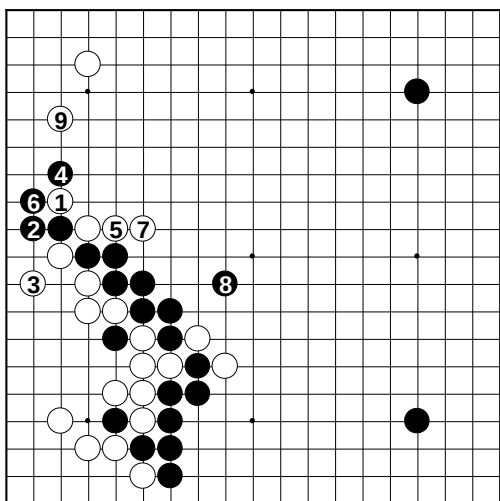
После продолжения 1, последовательность вплоть до хода 14 практически неизбежна.

Диаграмма 2.



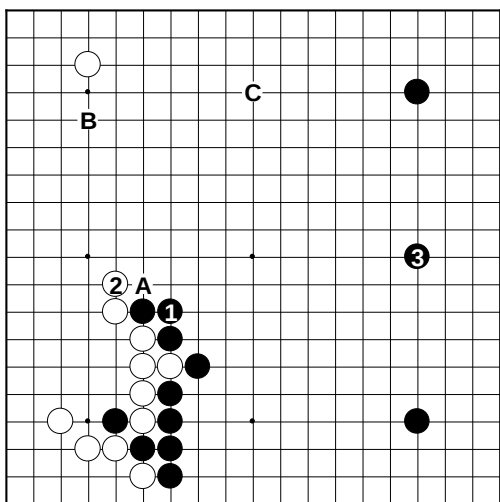
Вместо хода 14 на Д.1 возможен поворот чёрных в 1, и он более энергичен. В то время, как белые получают больше территории, чёрные получают более сильную снаружи стену, захватывая белый камень 6 в лестницу.

Диаграмма 4.



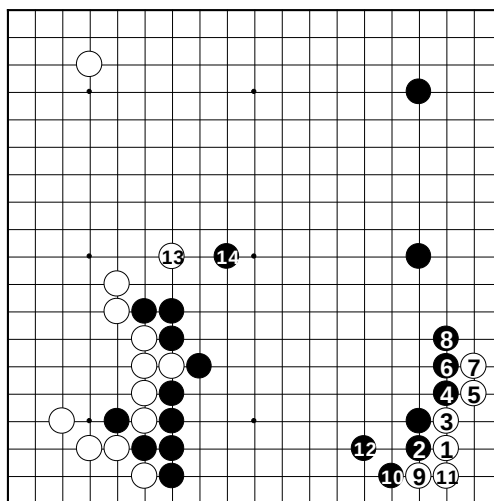
Если белым не нравится Д.3, они могут начать тяжёлый бой ходами 1-9 (вместо хода белых 8 на Д.3).

Из реальной игры.



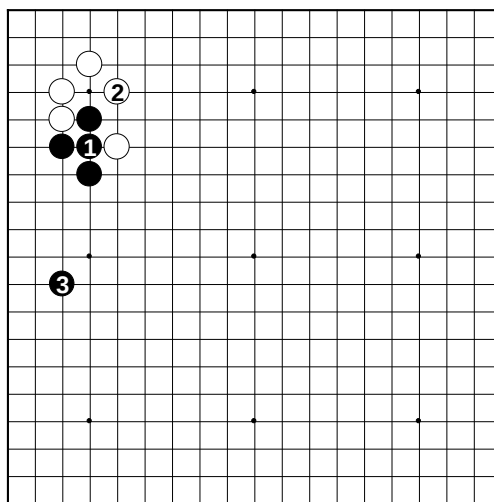
Вместо продления в А, чёрные могут также прочно соединиться в 1, поскольку, хотя ход белых в 2 и хорош, чёрные могут быть удовлетворены увеличением мойо справа ходом 3. Позже, ходы В и С будут хороши для обоих игроков.

Диаграмма 1.



Далее белые вторглись в 1. Но чёрная стена всё равно очень эффективна и сильна.

Продолжение 2.



Прочное соединение в 1 старомодно, но появляется при некоторых обстоятельствах часто, даже в современных играх.

Диаграмма 1.

Возможен и ход белых 1, но если позже чёрные приблизятся в А, то у белых будет внешняя слабость в В.

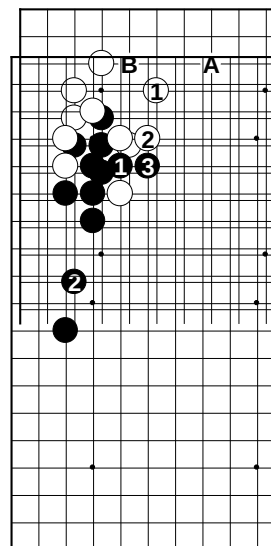
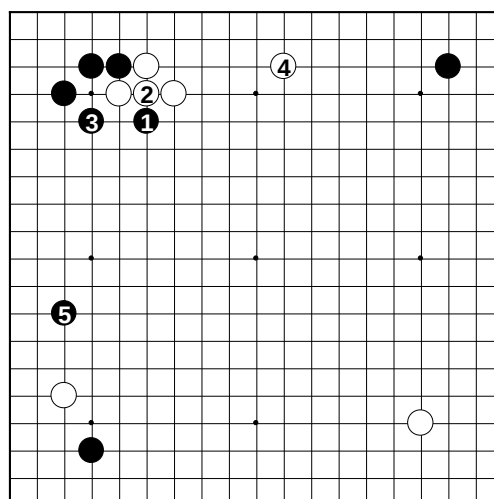


Диаграмма 2.

После Д.1 чёрным хорошо прорваться ходами 1 и 3, укрепляя левую сторону.



А тут выбор чёрных в продолжении 2 весьма успешен. Расширение-и-хасами в 5 работает великолепно.

Диаграмма 3.

Блокировать в 1 опасно. Чёрные займут угол ходами до 12, жертвуя камни 2, 4 и 6. По сравнению с влиянием белых, территория чёрных гораздо ценнее.

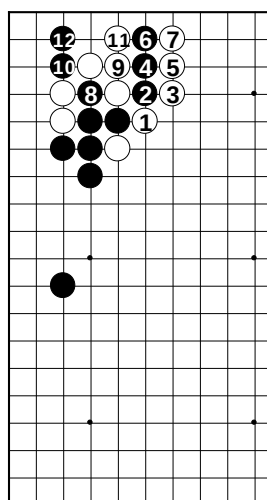


Диаграмма 4.

Белые могут уменьшить территориальные приобретения чёрных, играя в 1, но этот ход приводит к потере сэнтэ.

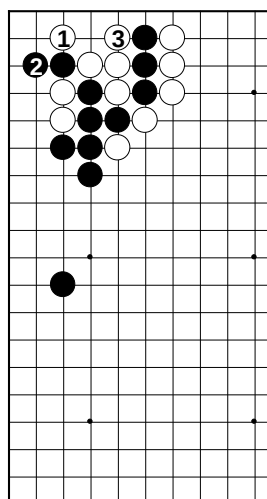
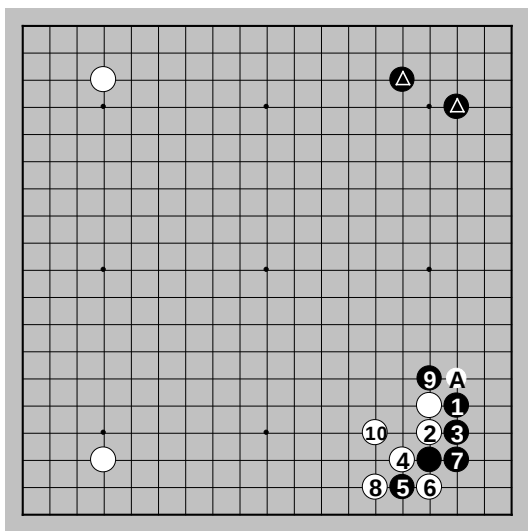


Диаграмма 5.

Основная последовательность 4.



Различные последовательности, возникающие после ходов белых 2 и 4, называются образом «Лавина», поскольку он включает огромное число вариантов. Этот образец очень часто использовался Го Сэйгэн во времена его расцвета. В частности, ход чёрных 5 появился на раннем этапе истории этого образца. Вместо него чёрные могут выбирать из A, 7, и 9. С учётом двух отмеченных камней в правом верхнем углу, ход чёрных в 5 – правильный выбор. Последовательность вплоть до хода 10 считается правильной.

Диаграмма 1.

Вместо хода 9 ОП.4, чёрные могут нанести атаки в 1. Результат после хода 4 будет почти таким же, как и в ОП.4.

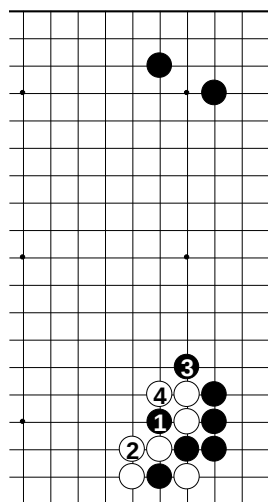
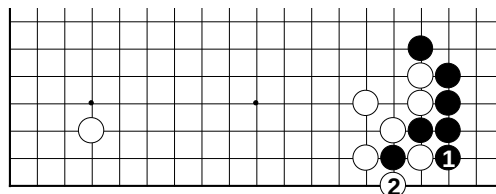


Диаграмма 2.



После ОП. 4 обычно играется атаки в 1, а далее – переключение куда-либо ещё.

Диаграмма 3.

Если чёрные на Д.1 не сыграют 1, то ход белых в 1 будет хорош. Если чёрные ответят в 2, то белые будут счастливы, поскольку получат территориальную выгоду в сэнтэ.

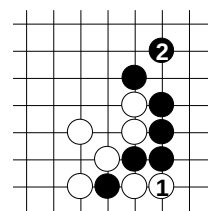


Диаграмма 4. (11=8)

Поэтому чёрным следует что-нибудь предпринять, и их ход в 2 на этой диаграмме хорош. Этот ход особенно эффективен, когда у чёрных есть помощники на правой стороне, поскольку они могут создать мощную стену ходами 2-14.

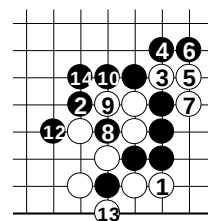


Диаграмма 5.

После ОП.4, чёрным хорошо также сразу нанести цукэ в 1.

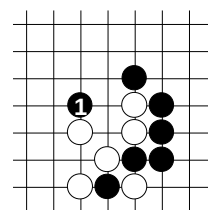


Диаграмма 6. (5=2)

Если белые протолкнут в 1, то результат будет таким же, как и на Д.4, за исключением лишь того, что чёрные заканчивают в сэнтэ.

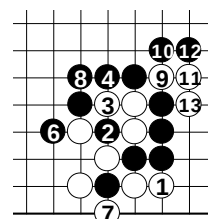


Диаграмма 7.

Если белые не хотят, чтобы чёрные построили стену, то они должны нанести ханэ снаружи, в 1, но за это придётся заплатить определённую цену.

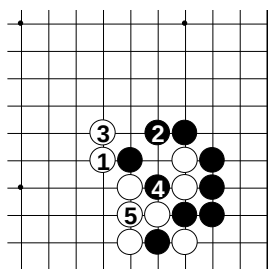


Диаграмма 8.

Если белые хотят забрать сэнтэ, они могут сыграть атари в 1, а далее переключиться в другое место.

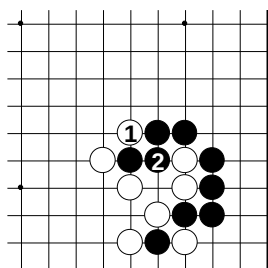


Диаграмма 9.

Это обычная последовательность после Д.8

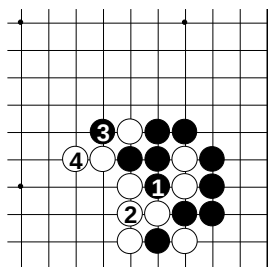


Диаграмма 10.

Если белые нанесут ханэ 2, то чёрные тоже сыграют ханэ, 3. Ход белых 4 – правильный, и показывает их боевой дух.

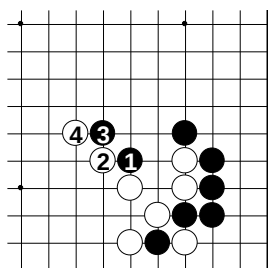
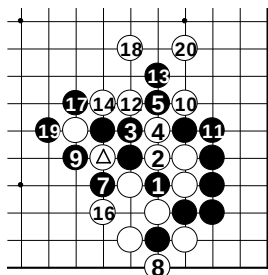
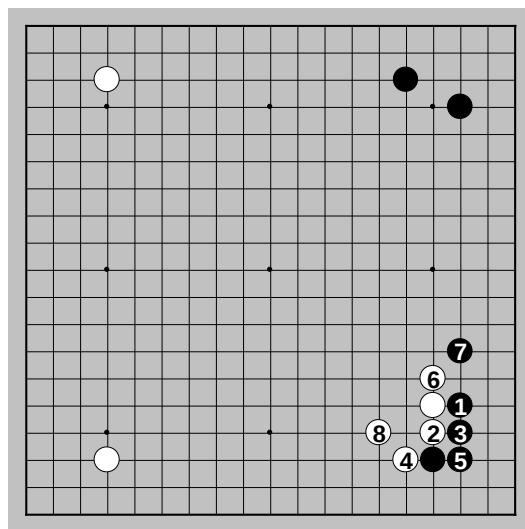


Диаграмма 11. (6=1, 15=Δ)

В последовательности вплоть до хода 20, и чёрные, и белые пытаются предотвратить построение стены друг у друга. Далее можно ожидать большую битву.

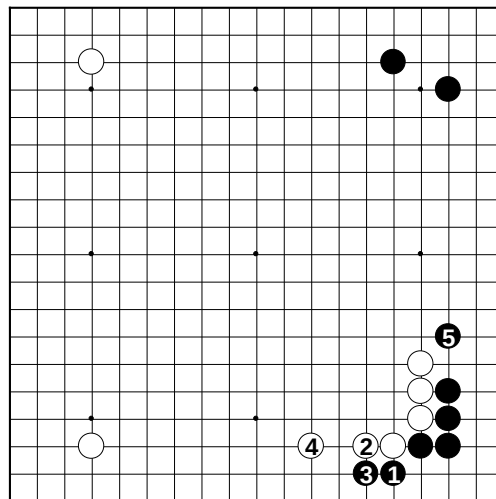


Основная последовательность 5.



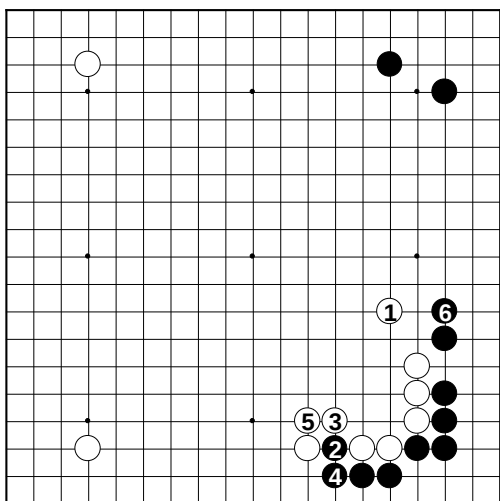
Соединение в 5 придаёт важность территориальному приобретению. Белые не могут пропустить ход 6. После 8 чёрные получили территорию, а белые – внешнее влияние. Чёрные могут выбирать эту последовательность всегда, вне зависимости от наличия помощников на правой стороне.

Диаграмма 1.



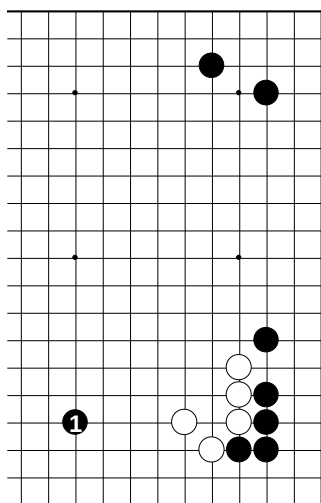
В прежние времена, чёрные играли 1-5, чтобы получить больше территории.

Диаграмма 2.



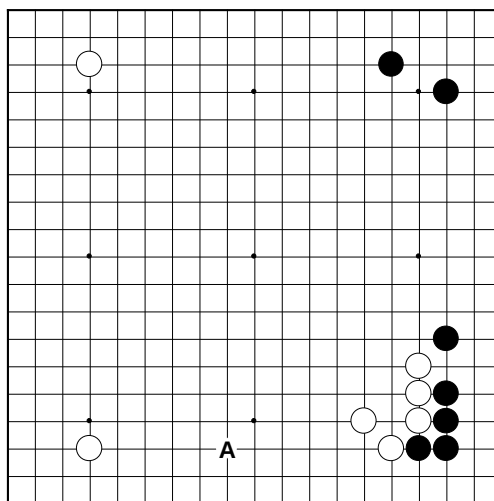
После Д.1, ход кэйма белых в 1 полезен для увеличения их стены. После этого чёрные могут лишь продолжать защищать территорию ходами от 2 до 6, но результат считается благоприятным для белых.

Диаграмма 3.



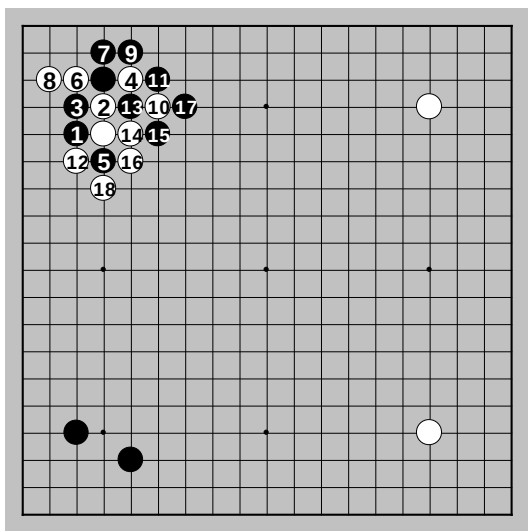
Если у чёрных есть помощники в левом нижнем углу, то выбор белыми ОП.5 потерпит провал, поскольку расширение чёрных в 1 слишком хорошо.

Диаграмма 4.



Если у белых есть камень в левом нижнем углу, то этот выбор имеет смысл. Но чёрным всё равно не на что жаловаться, поскольку они могут разделить нижнюю сторону белых, играя в А.

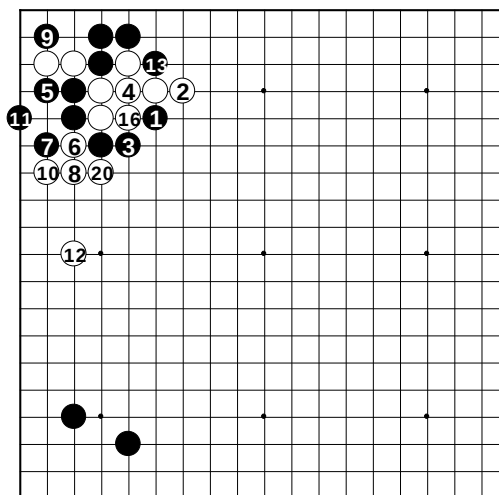
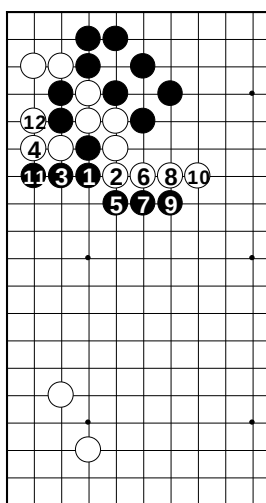
Основная последовательность 6.



Варианты, возникающие после ханэ чёрных в 5, называются образцом «Малая лавина». Этот образец был очень популярен лет 30-40 назад, но в наши дни в профессиональных играх появляется редко, поскольку теперь он считается благоприятным для белых.

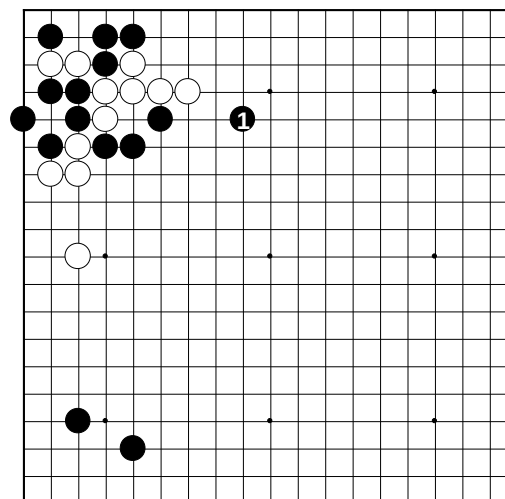
Диаграмма 1.

Обычно белые не могут пропустить ход 18. Если чёрные выйдут ходами 1-12, то получат большую стену на левой стороне. Белые могут переключиться куда-либо ещё только в том случае, если у них есть союзники в левом нижнем углу, как на этой диаграмме.



Если чёрные сильны в бою, они могут выбрать цукэ в 1. К ходу 12 чёрные раскалывают белых надвое, и можно ожидать битвы в центре.

Диаграмма 1.



Атакуя белых на верхней стороне ходом 1, чёрным следует остерегаться лестницы.

Диаграмма 2.

Если лестница благоприятна для белых, они могут контратаковать ходами 1-9. Лестница создаётся ходами от А до G.

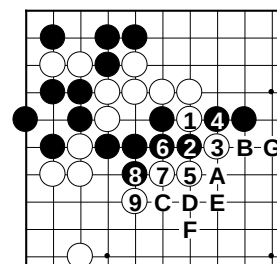
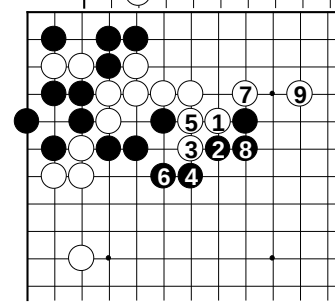


Диаграмма 3.



Продолжение 1.

Поэтому, в случае, когда лестница работает, предполагая, что чёрные на Д.1 сыграют 1, белые обычно убегают ходами 1-9.

Диаграмма 4.

Блокирование в 1 вместо хода 6 в продолжении 1 – это трюк. Ход чёрных в 2 правилен. Но им следует быть осторожными, когда белые разрежут в 3.

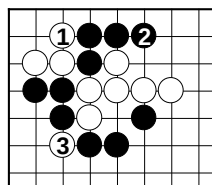
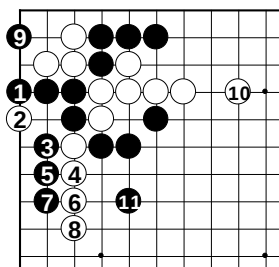
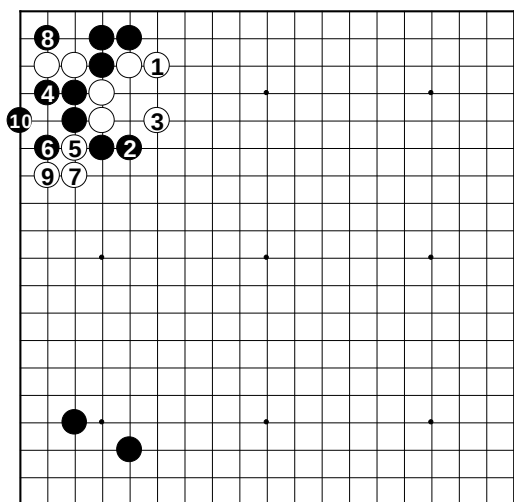


Диаграмма 5.

Сагари в 1 – великолепный ход, опровергающий этот трюк. К ходу 11 чёрные впереди.



Продолжение 2.



Продление белых в 1 провоцирует борьбу, но белые могут выбрать эту последовательность лишь тогда, когда лестница для них благоприятна (см. Д.2).

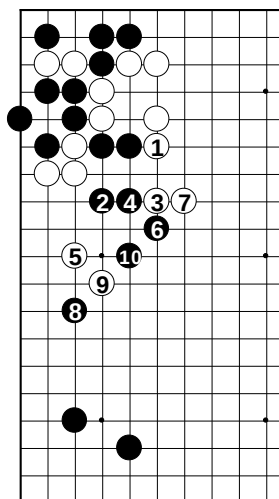


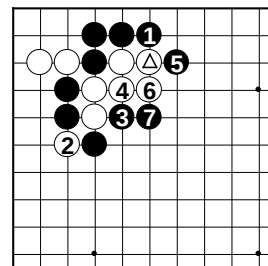
Диаграмма 1.

(???в оригинале внизу белые камни)

После продолжения 2 может последовать очень сложная битва, начинающаяся ходами 1-10.

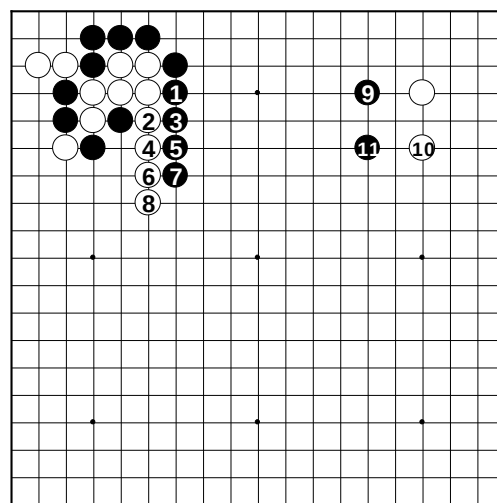
Диаграмма 2.

После того, как белые продлятся в 1, если чёрные протолкнут в 1, то белые должны разрезать в 2. Ходы чёрных 3-7



начинают лестницу. Белые, прежде чем продлеваться, должны посмотреть, благоприятна ли эта лестница для них.

Диаграмма 3.



Если лестница благоприятна для белых, чёрные всё равно могут сыграть на Д.2 ходы 1 и 3, поскольку проталкивание 1-7 весьма эффективно для создания сильной стены. Для них достаточно и создания большого мойо наверху к ходу 11.

Диаграмма 4.

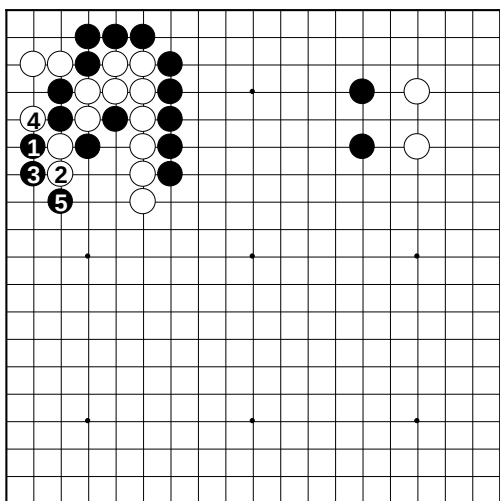
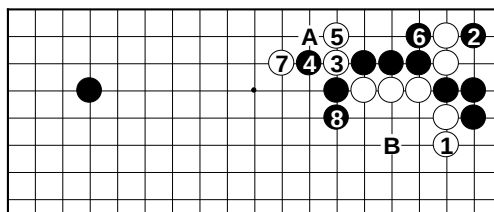


Диаграмма 1.

Теперь белым следует разрезать в 1, а чёрные должны продлиться в 2. Далее белые могут сыграть в А, В, С, или D.

После Д.3 у чёрных есть хорошее продолжение. Ходами 1-5 они могут легко подкопаться под левостороннее moyo белых. Белые перед выбором продолжения 2 должны рассмотреть все эти варианты.

Диаграмма 2.



Было бы ошибкой продлеваться в 1 без размена 1-2 на Д.1. Ходом 2 чёрные укрепляют угол. Белые режут в 3, но, после хода чёрных в 8, чёрные угрожают и в А, и в В.

Основная последовательность 7.

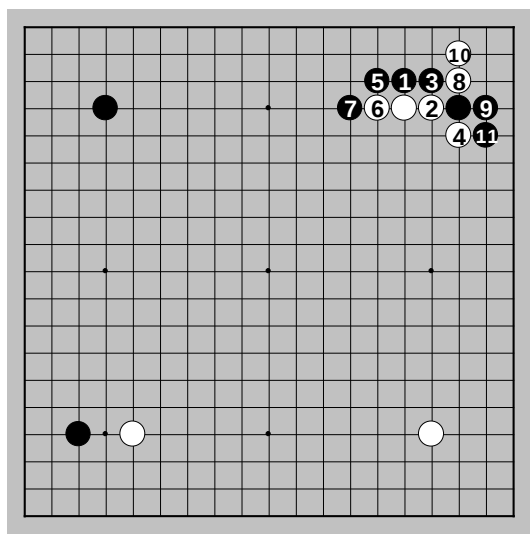


Диаграмма 3.

Если белые позаботятся о своей слабости ходом 1, то чёрные спустятся в 2. Теперь белые вынуждены попытаться принять решительные меры ходом 7.

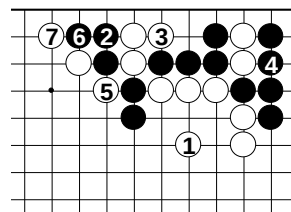
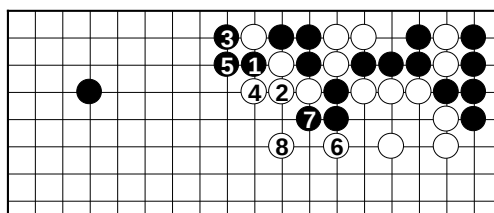


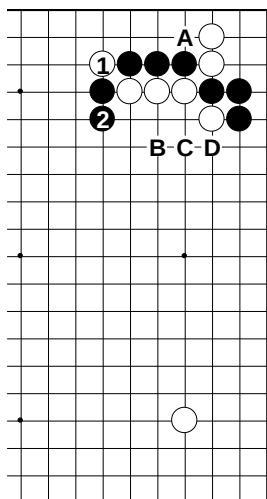
Диаграмма 4.



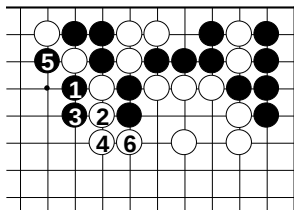
Если чёрные захватят один белый камень ходами 1-5, то белые будут счастливы закрыть чёрных ходами 6 и 8.

Диаграмма 5.

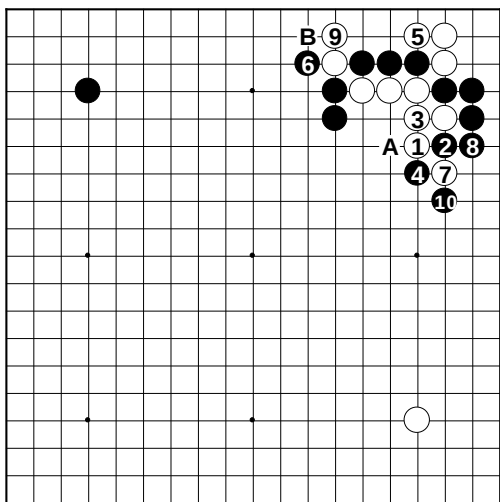
Продление чёрных в 5, а белых в 6, - результат так называемого образца «большая лавина». Поворот наружу ходом 11 показывает, что чёрные надеются на влияние больше, чем на территориальную выгоду.



Поэтому чёрным лучше пожертвовать два камня и занять область слева. Если лестница работает, то вместо 3 они могут продлиться в 6.



Продолжение 1.



Обычно, после диаграммы 1 ОП.7, белые играют в 1. Последовательность вплоть до 10 является установленной. Чёрные получают внешнее влияние, а белые – территорию. Теперь у чёрных есть право выбирать между А и В.

Диаграмма 1.

Белым плохо поворачивать в 1, чтобы захватить три чёрных камня, поскольку чёрная стена становится слишком хорошей после того, как они захватят белые камни ходами 4 и 6. Вместо 5 нельзя выходить в 5 из-за хода чёрных в В.

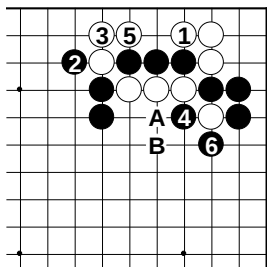


Диаграмма 2.

Если белые продлятся в 1, то разрезание прямо в 2 будет мощным ходом. Если же белые протолкнут в 7, то чёрные укрепятся на верхней стороне ходами 8-12.

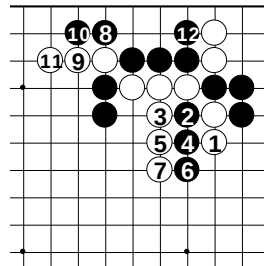


Диаграмма 3.

Далее белые не смогут спасти два своих камня, играя в 1. После хода 12, чёрные смогут убить одну из белых групп, играя в А или в В.

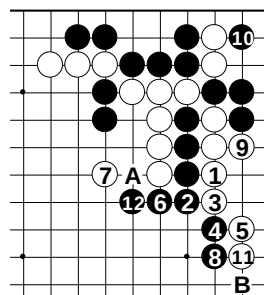


Диаграмма 4.

Поэтому белые должны пожертвовать этими двумя камнями, но всё равно они будут в ущербе, поскольку чёрные атакуют их ходом 6.

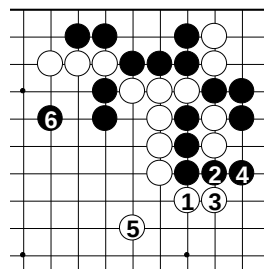


Диаграмма 5.

Даже если белые продлятся в 1 вместо проталкивания 7 на Д.2, ситуация всё равно будет благоприятна для чёрных, поскольку их сильная стена гораздо ценнее территории белых.

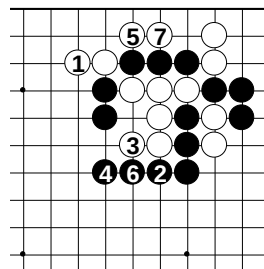


Диаграмма 6.

Если после ОП.7 белые прыгнут в 1, то чёрные сыграют в 2, вынуждая белых ответить в 3 и защищая угол ходами 4-8. Хотя белые и могут окружить два белых камня ходом 9, существует затянутая опасность того, что чёрные вырвутся, играя 7 внизу.

Диаграмма 7.

Белые наносят цукэ в 1, надеясь, что чёрные вновь сыграют 2 в 6. Из-за того, что теперь белые наверняка захватывают два чёрных камня, результат здесь лучше, чем на Д.6.

Диаграмма 8.

Чёрные, вместо 6 на Д.7, проталкиваются ещё раз, в 1. Если белые нанесут ханэ в 2, то чёрные тоже нанесут ханэ в 3.

Диаграмма 9.

Если белые продлятся в 2, то чёрные заберут один белый камень ходами до 9, и всё равно будут впереди.

Диаграмма 10.

Чёрные камни на правой стороне в безопасности. Чёрные выигрывают сэмэй мудрым соединением в 6.

Диаграмма 11.

Поэтому ход белых в 1 – наиболее осмысленный. Чёрные, вместо ханэ в А, могут играть 4 и 6.

Диаграмма 12.

Продолжение Д.11, вплоть до хода 10, - одобряемая последовательность.

Диаграмма 13.

Чёрные могут захотеть прыгнуть в 1, но, если они не защитили угол ходом 8 на Д.12, то белые смогут создать ко, играя 13.

Диаграмма 14.

Поэтому чёрные могут попытаться сыграть 4 вместо А, чтобы занять 6, но у этого их хода 4 есть свой недостаток.

Диаграмма 15.

Белые могут много получить, играя 1.

Только 9 они могут сыграть в сэнтэ, но не А.

Диаграмма 16.

Но белые могут получить больше, разрезая в 1, а затем переключаясь в 3. Если чёрные нанесут ханэ в 4, то белые, к ходу 10, смогут создать двухступенчатое ко.

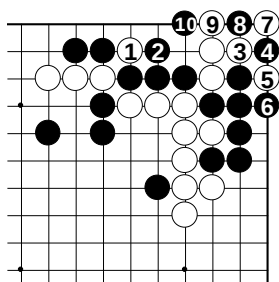
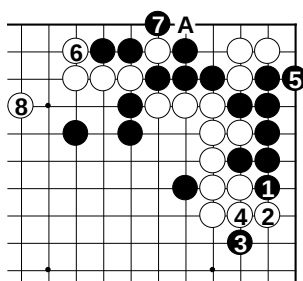
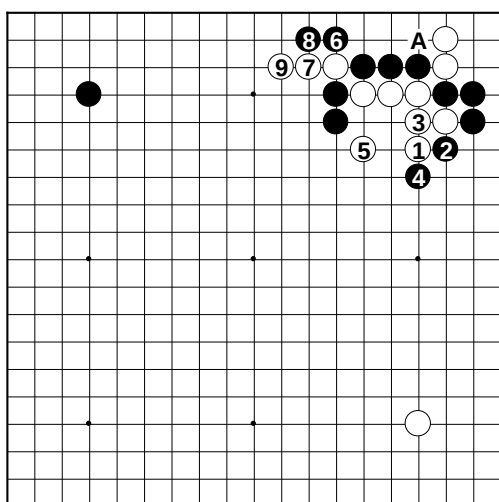


Диаграмма 17.

Поэтому, вместо хода 4 на Д.16, чёрные должны играть сагари 5. Теперь белые могут сыграть и 2, и 6 в сэнтэ. Если на 6 чёрные не ответят в 7, то чёрные камни на верхней стороне будут убиты ходом белых в А.



Продолжение 2.



Выпрыгивание в 5, вместо захвата трёх камней ходом А, - это ход, который появляется внезапно, поскольку он чересчур сложен, но в современных

профессиональных играх он повторяется очень часто.

Диаграмма 1.

Играть в 1 чёрным нынче не советуют потому, что ход белых в 8 слишком хорош.

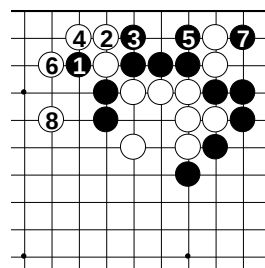


Диаграмма 2.

Если, после продолжения 2, чёрные блокируют в 1, то белые разрежут в 2 и продлятся в 4.

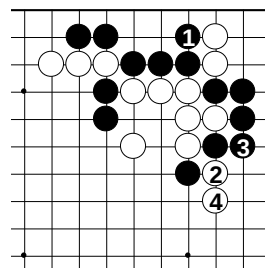


Диаграмма 3.

Когда чёрные толкнут в 1, белые защитят обе стороны ходами 2-6. Если же чёрные попытаются ограничить белых ходами 7 и 9, то...

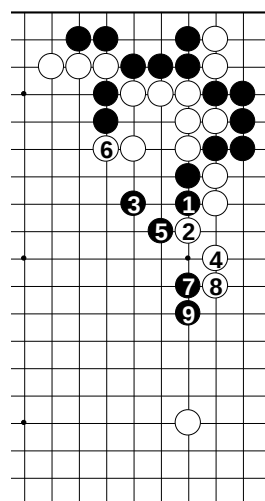


Диаграмма 4.

Белые смогут создать ко в углу, играя последовательность 1-11, и у них будет абсолютная ко-угроза в 13.

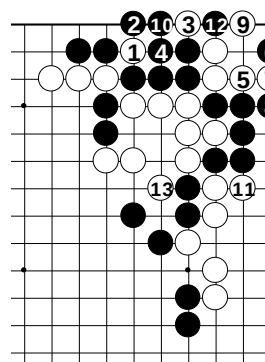
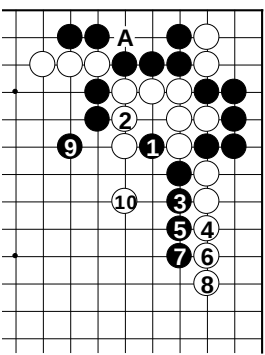


Диаграмма 5.

Если, после Д.2, чёрные втиснутся в



1, то хорошим ответом белых будет 2. Чёрные пытаются управлять обеими сторонами, но слабость в А побеспокоит их после хода белых 10.

Диаграмма 6.

Из-за слабости в углу чёрным было бы лучше усилиться ходом 1. Далее белые могут занять важную точку, играя в 2, но они должны быть начеку из-за хода чёрных 3. Если они ответят на него в 4, то чёрные смогут поймать их в ловушку, играя 5.

Диаграмма 7.

Поэтому на ход чёрных в 1 белые должны ответить в 2. Ходами 4-8 они могут стабилизировать правую сторону.

Диаграмма 8.

Для чёрных возможно также ещё раз протолкнуться в 1. Если белые продлятся в 2, то чёрные будут счастливы потому, что ходом 3 смогут защитить правую сторону.

Диаграмма 9.

Далее белым бесполезно пытаться убить чёрных на верхней стороне ходами 1-9. Они должны быть довольны

блокирующим ходом 5 в сэнтэ. Но их двум группам, которых расколёт ход чёрных 12, придётся пройти через трудности.

Диаграмма 10.

Поэтому ходы белых 1, 3 и 5 – правильные ответы на ход чёрных 1 на Д.8.

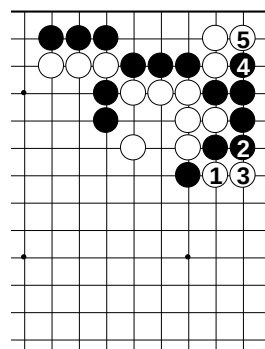


Диаграмма 11.

Чёрным не стоит наносить ханэ в 1 и создавать ко в углу.

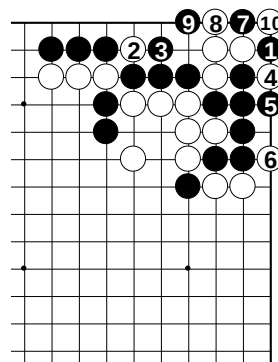


Диаграмма 12.

Поэтому чёрные пытаются осаждать белых с центра, ходами от 1 до 9, но...

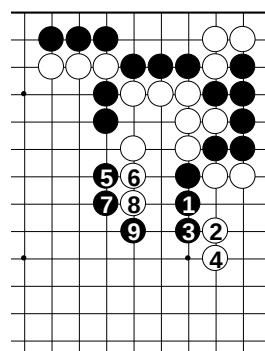
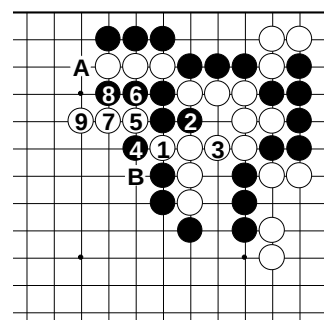


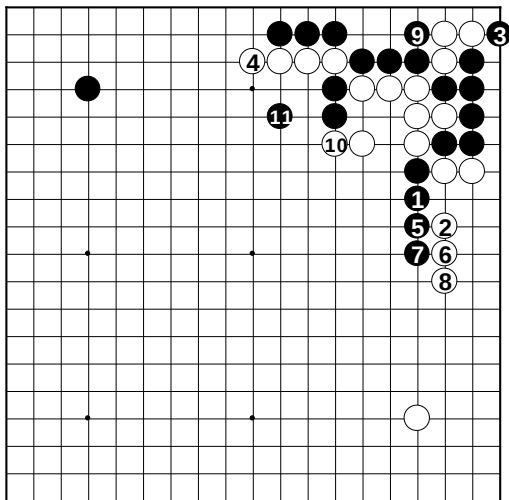
Диаграмма 13.

К ходу 9 белые могут вырваться из осады чёрных, поскольку в состоянии или выйти в А, чтобы захватить чёрных, или разрезать в В,



чтобы захватить чёрный камень 4.

Диаграмма 14.



В итоге, чёрные вынуждены вернуться в 3, а белые продлеваются в 4, ожидая шанса создать ко в углу. Чёрные обычно защищают угол ходом 9 и выпрыгивают в 11.

Диаграмма 15.

Если чёрные протолкнутся в 1 и 3 до того, как сыграют в 5, то ситуация в результате будет почти такой же, как и на д.14.

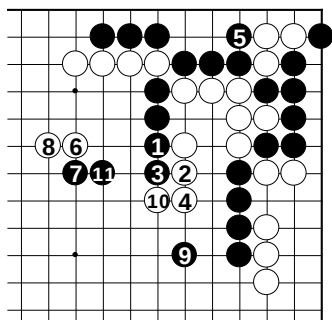
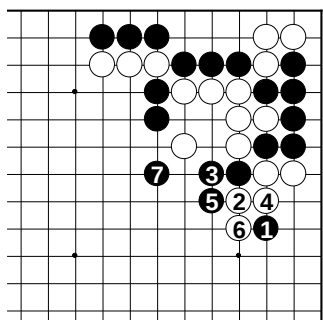


Диаграмма 16.

В последнее время, вместо атаки в 1 на Д.14, популярным стало расширение в 1. Если белые будут сражаться за выход в центр ходами 2-6, то к ходу 7 сеть



чёрных сработает.

Диаграмма 17.

Поэтому белым правильно сыграть цукэ в 1. Ответ чёрных 2 чересчур агрессивен. Теперь белые могут разнести чёрных в щепки к ходу 7.

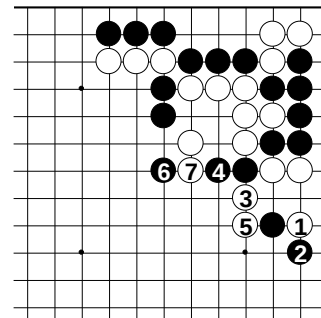


Диаграмма 18.

Ход чёрных в 1 правилен. Ответ белых в 2 слишком прост. Чёрные будут очень рады получить к ходу 15 большое влияние на центр.

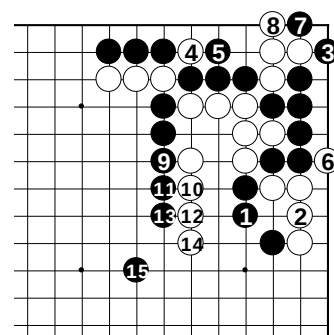


Диаграмма 19.

Сагари белых 1 – блестящий ход. Хотя чёрные и забивают дамэ белых ходами 2 и 4, ходом 5 чёрные будут убиты.

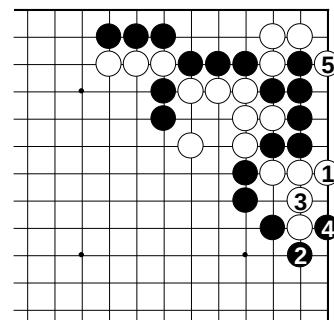


Диаграмма 20.

Ход чёрных в 1 – крайняя мера. Белые наносят ханэ 8, чтобы убить, но далее следует ко, благоприятное для чёрных. Если, вместо 4, белые разрежут в А, то чёрные ответят в В.

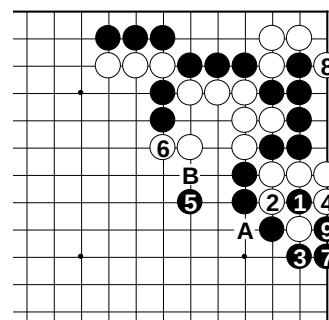


Диаграмма 21.

Поэтому белые должны разрезать в 2 и, к ходу 7, понести некоторые потери. Далее они вломятся ходами 8 и 10, и продлятся в 12, вызывая ответ чёрных.

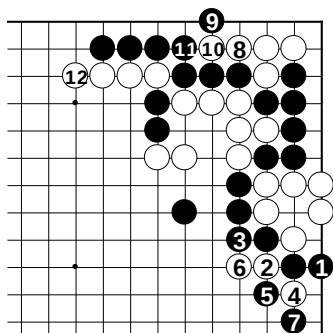


Диаграмма 22.

Отдать угол и спастись на стороне ходами 1 и 3 – лучшее из того, что чёрные могут сделать. Хотя глобальные вычисления и зависят от обстоятельств, локальный результат очевиден для обоих игроков.

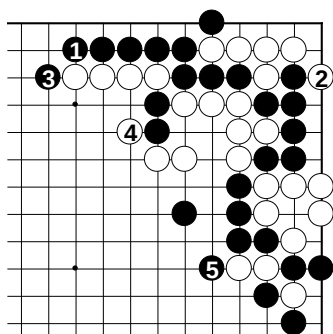


Диаграмма 23.

Чёрные могут создать ко на правой стороне ходами до 6. Но, после того, как белые захватят чёрных сверху ходами 7 и 9, их верхняя сторона будет гораздо лучше, чем правая сторона чёрных.

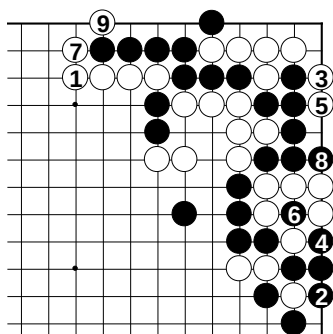
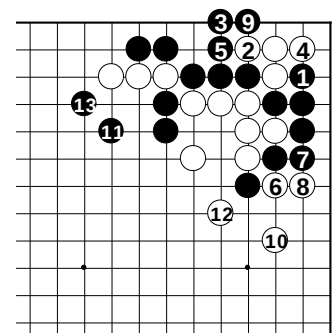


Диаграмма 24.

Если чёрные хотят избежать всех этих сложных вариантов, то, после продолжения 2, они могут протолкнуть в 1. Против хода белых в 2 хорошо прыгнуть в 3. Последовательность



вплоть до хода 13 весьма популярна в наши дни.

Диаграмма 25.

Из-за того, что чёрные вынуждены возвращаться в 5, ходы 1 и 3 необязательны. К ходу 14 пять чёрных камней становятся лишь ненужной ношей.

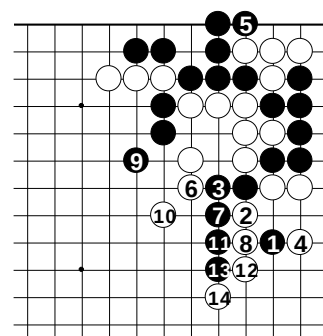


Диаграмма 26.

При определённых обстоятельствах следует без раздумий отдавать угол и расширяться в центр ходами 1-13. Но территория, которую белые получают в углу, слишком велика.

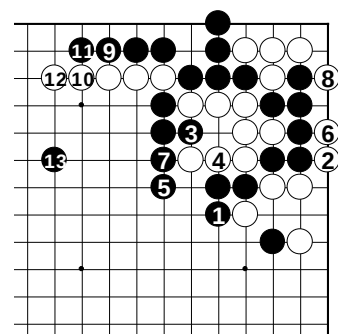


Диаграмма 27.

Если, вместо хода 12 на Д.24, белые прыгнут в 1, то чёрные получат инициативу в центре с ходами вплоть до 14.

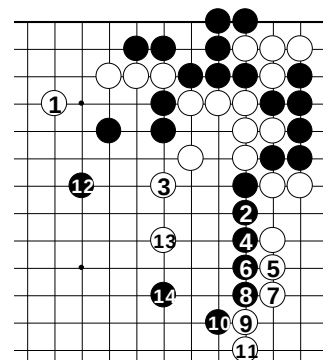
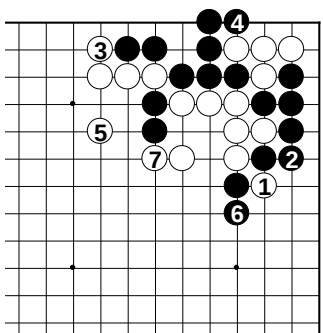


Диаграмма 28.

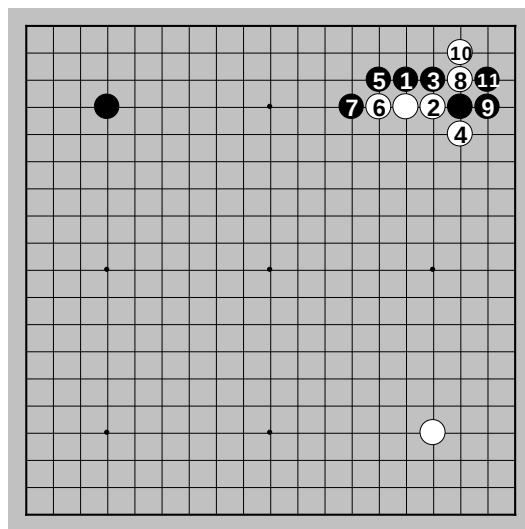
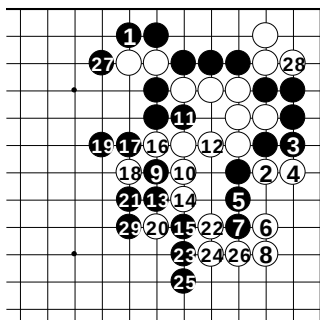
В то время, как белые много делают на верхней стороне, можно также просто блокировать чёрных ходом 3, хотя территория чёрных рядом с



углом будет весьма велика.

Диаграмма 29.

Если белые, в продолжении 2, не ответят на ход 9 и захватят чёрных в углу ходами 2 и 4, то ходы чёрных 7 и 9 будут хороши. К ходу 29, внешнее влияние чёрных определённо превосходит территорию белых.



Впервые ход чёрных 11 был сделан в игре Го Сэйгэн. (???)

Диаграмма 1.

Жизнь ходу чёрных в 1 дала идея того, что размен 1 на 2 даёт чёрным на два очка больше, чем продолжение 1 ОП.7.

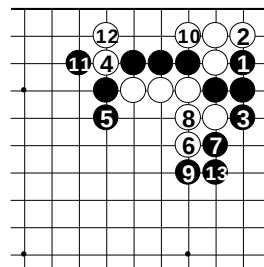


Диаграмма 2.

Если, после размена ▲ на ▲, белые прыгнут в 2, то ход чёрных 3 будет очень сильным. Хотя белые и смогут захватить чёрных на верхней стороне к ходу 8...

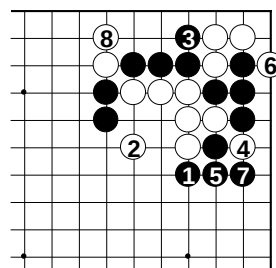


Диаграмма 3.

Основная последовательность 8.

Ход чёрных в 3 – очень хороший. К ходу 11 он создаёт великую стену.

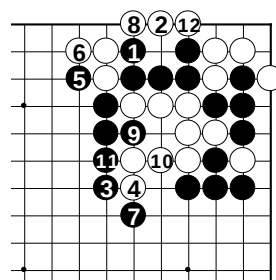
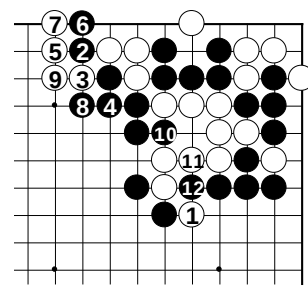


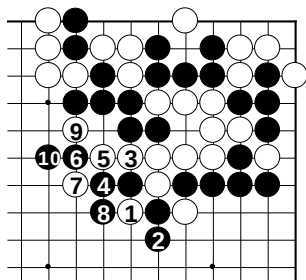
Диаграмма 4.



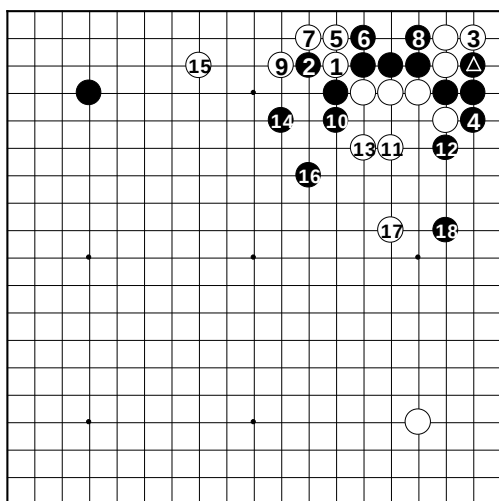
Хотя белые и недовольны обнесением их стеной, им невозможно прорваться, играя в 1. После приготовлений ходами 2-8, если чёрные разрежут и атакуют белых,...

Диаграмма 5.

То белые погибнут, как это и показано здесь.



Продолжение 1.



Против хода чёрных ▲, белые могут разрезать прямо в 1. Если чёрные сыграют атари в 2, то белые блокируют 3. Последовательность вплоть до 18 играется вот уже несколько десятилетий.

Диаграмма 1.

Если белые не разменяют А на В, а лишь спустятся в 1, то чёрные, после 4, будут угрожать и в С, и в D.

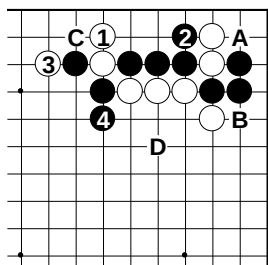
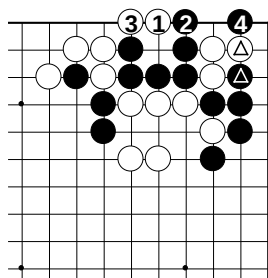


Диаграмма 2.

Разменом ▲ на ▲ чёрные могут



выиграть сэмзай к ходу 4.

Диаграмма 3.

Если белые нанесут ханэ в 1, то чёрные смогут создать двухступенчатое ко, поэтому локально они в безопасности, но это двойное ко будет для них проблемой, если где-нибудь возникнет ещё одно ко.

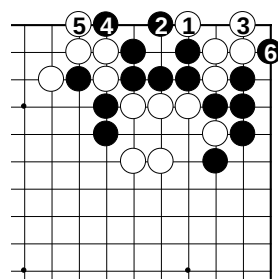


Диаграмма 4.

При некоторых обстоятельствах белые могут также нанести ханэ в 1. Ответ чёрных в 2 – это ошибка, создающая к ходу 7 ко-борьбу в углу.

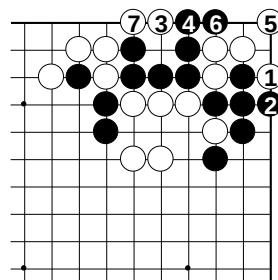


Диаграмма 5.

Если чёрные нанесут ханэ в 2, то ничего плохого в углу не случится. Но тогда белые смогут в будущем очень эффективно использовать А.

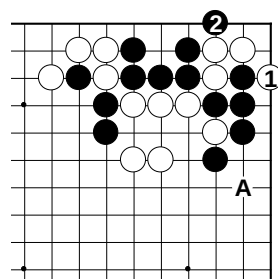
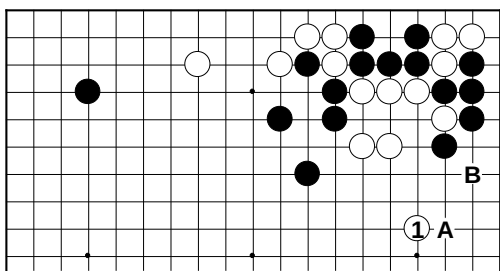


Диаграмма 6.



Вместо хода 17 в продолжении 1, белые могут также сыграть 1, чтобы предотвратить ход чёрных в А. Вместе с этим, белые ждут шанса заглянуть в В.

Диаграмма 7.

Прорезать этот ход огэйма белых чёрные ходами 1 и 3 не могут. Ход белых 6 угрожает и в А, и в В.

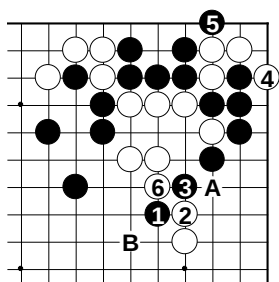


Диаграмма 8.

Ход чёрных 3 на данной диаграмме тоже бесполезен, потому что...

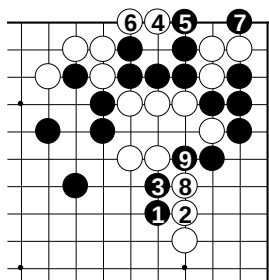


Диаграмма 9.

Белые используют ценность четырёх камней, и отбросят их в ходе последовательности к ходу 10.

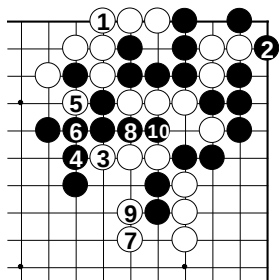


Диаграмма 10.

Если белые хотят спасти камни Δ, то они должны подкрепить в 2, а затем нанести ханэ в 4. Ход 4 им пропускать нельзя.

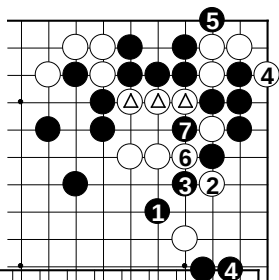
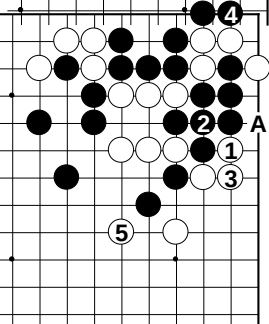


Диаграмма 11.



Далее белые получают территорию ходами 1 и 3 в сэнтэ. Далее будет блестящий ход 5, который их спасает.

Диаграмма 12.

Если чёрные попытаются спасти два своих камня, играя в 1, то белые с радостью отдадут три камня на правой стороне, и построят стену снаружи.

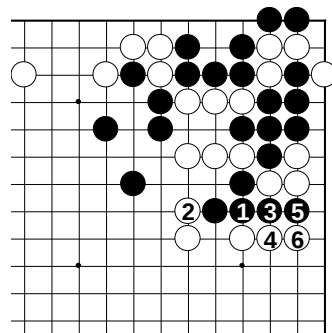


Диаграмма 13.

Если белые забыли сыграть 4 на Д.10, то ход чёрных 4 будет хорош.

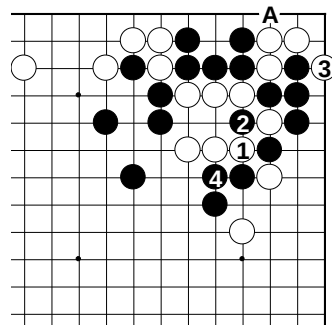


Диаграмма 14.

После Д.6 чёрные обычно укрепляют центр ходами 1 и 3. Далее белые защищают сторону ходами 4 и 6. Если белые пренебрегут ходом 4, то Заглядывание чёрных в А будет в сэнтэ, и оно очень болезненно для белых.

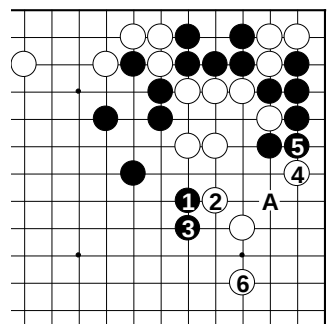
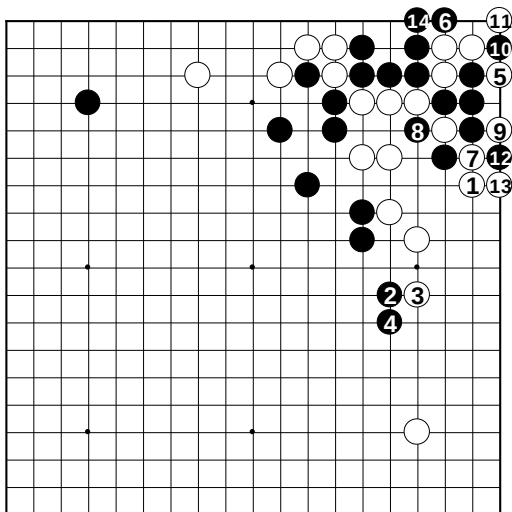


Диаграмма 15.



Вместо ответа в 5 на Д.14, чёрные могут увеличить центр, играя в 2. Но им следует быть осторожными, и не продлеваться бездумно в 4. После хода 14...

Диаграмма 16.

Белые смогут спасти свои камни в углу, играя в 1. Из-за того, что их камень Δ создаёт «пасть тигра», чёрные не могут продолжить дальше, чем в 8.

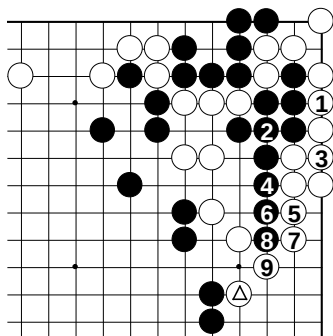


Диаграмма 17.

Поэтому чёрным следует протолкнуться в 2, чтобы защитить угол прежде, чем продлеваться в 4.

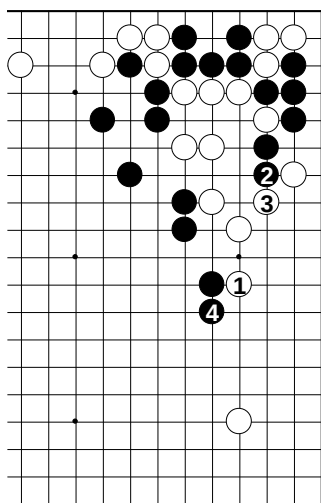
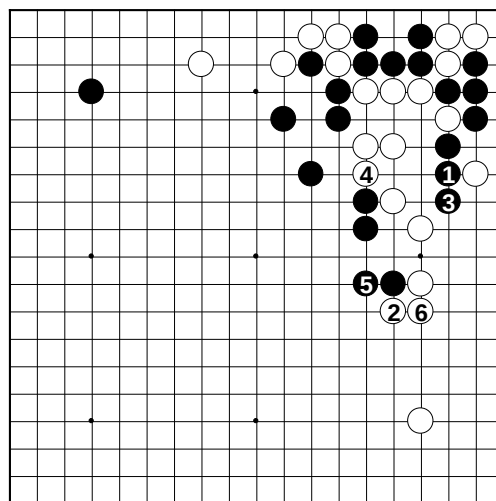
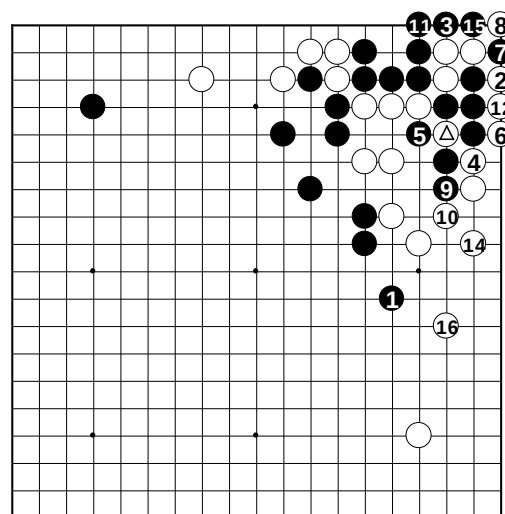


Диаграмма 18.

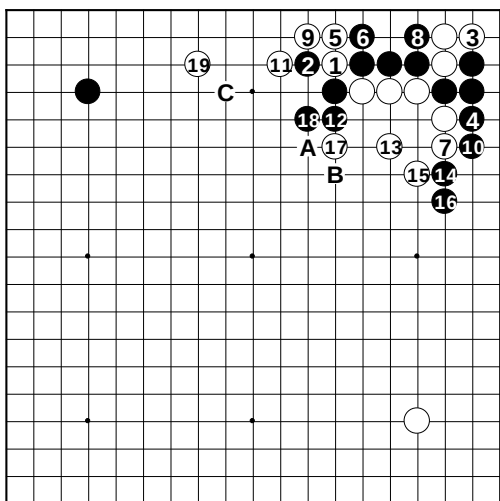


Если белым не нравится Д.17, или же они хотят увеличить своё moyo на правой стороне, то ханэ в 2 хорошо послужит их намерениям. Но, из-за того, что ход чёрных 3 тоже хорош, ситуация в результате будет удовлетворительной для обоих игроков.

Диаграмма 19. (13= Δ)



Вместо цукэ 3 на Д.15, белые могут также стабилизировать угол последовательностью вплоть до хода 15, а затем прыгнуть в 16.



Если белые не хотят отдавать чёрным территорию на правой стороне, как в продолжении 1, то они могут также продлиться в 7. После их хода 19 у чёрных есть три выбора: А, В, и С. Ход белых 17 – недавнее изобретение.

Диаграмма 1.

В прошлом, прыжок в 1 считался нормальным, но теперь он играет редко, потому что территория чёрных справа слишком велика.

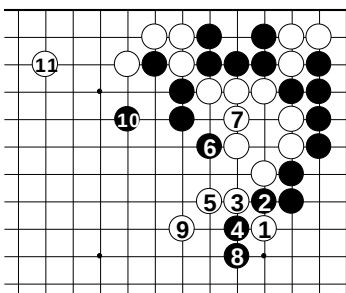
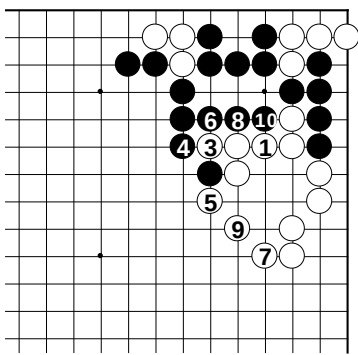
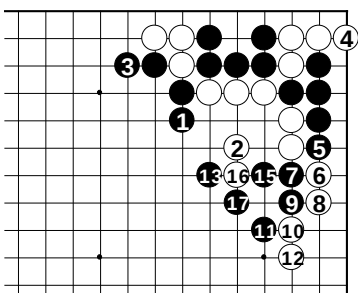


Диаграмма 2.

Когда лестница благоприятна для чёрных, их ходы 1 и 3 сильны. Если белые попытаются убить чёрных на правой стороне, то чёрные контратакуют последовательно



ностью вплоть до 17.

Диаграмма 3.

Далее, если лестница работает для чёрных, то, вместо проталкивания в 6, они могут сыграть в А. Однако, если лестница для них не работает, чёрным придётся отдать центр. Хотя они и в состоянии захватить три белых камня, как показано на данной диаграмме, внешняя стена белых слишком уж хороша, и, к тому же, далее ход у белых.

Диаграмма 4.

В последнее время, вместо игры чёрных в 12 в продолжении 1, был изучен удар в жизненно важное ядро белых. Ход белых в 2 смотрится очень естественно. Ходы Ч.3 и Б.4 необходимы. Последовательность вплоть до хода 12 появлялась во многих играх.

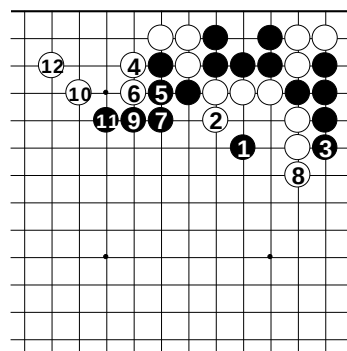


Диаграмма 5.

Однако далее, к ходу 7, становится очевидно, что чёрные сильнее белых.

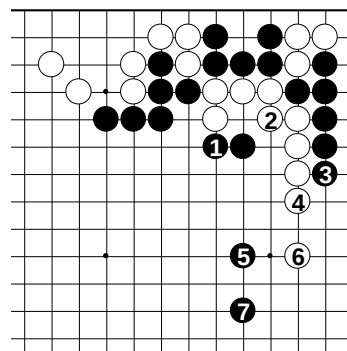
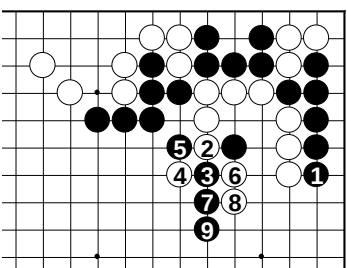


Диаграмма 6.

Вместо игры в 1 на Д.5, чёрные



могут также сыграть в 1. Из-за того, что их ход 3 хорош, а чёрная стена – сильна, белые не могут быть довольны результатом.

Диаграмма 7.

Ход белых 2 – лучший выбор из всего, что было изобретено к настоящему моменту.

Этим ходом белые могут сохранить возможность создания ко ходом в А. Если же чёрные уберут эту возможность, сыграв в А, то белые будут довольны, играя в В.

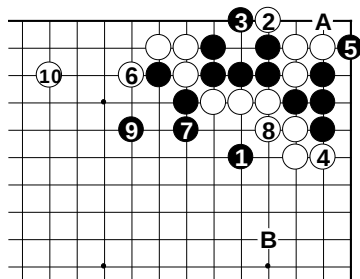


Диаграмма 8.

Ханэ чёрных в 1, вместо хода 18 в продолжении 2, для них не хорошо. Белые ответят 2 в 6, а затем разрежут в 8.

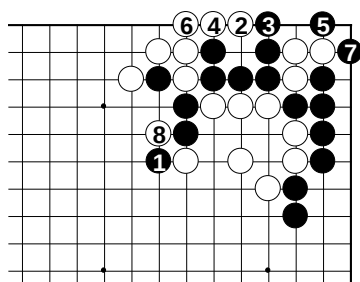


Диаграмма 9.

К ходу 9 белые создают большую стену, пожертвовав три камня, и сохраняют сэнтэ.

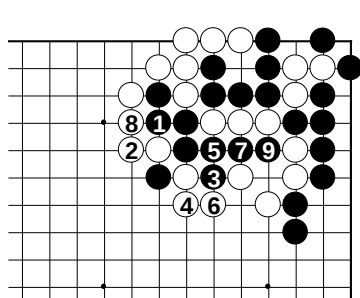
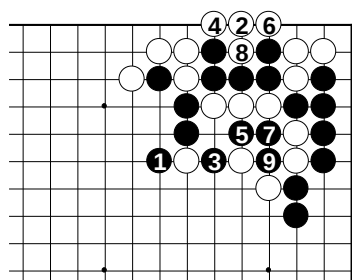


Диаграмма 10.

Чёрные могут избрать построение внешней стены последователь



ностью вплоть до хода 9, но белые отыграют верхнюю сторону и всё равно сохраняют сэнтэ, поэтому такой результат для чёрных неблагоприятен.

Диаграмма 11.

Выпрыгивать в 1, вместо хода 18 в продолжении 2, тоже нехорошо. После того, как ситуация стабилизируется, камень 1 окажется расположен без пользы.

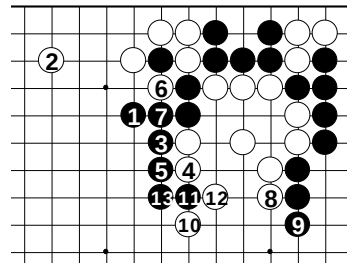


Диаграмма 12.

Поэтому ход чёрных 18 в продолжении 2 правилен. Последовательность вплоть до хода 9 является одобряемой. По сравнению с предыдущей диаграммой чёрным лучше, поскольку здесь они не совершили размен А на В.

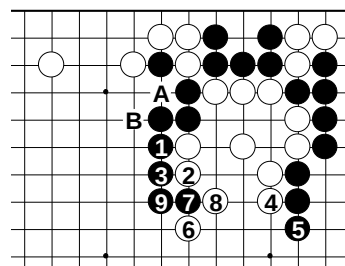


Диаграмма 13.

Чёрные могут захотеть ударить по голове двух камней ходом в 2. Это понятно, но тогда они пострадают от потерь на правой стороне.

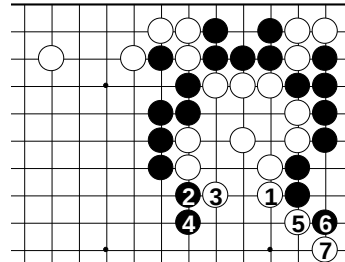
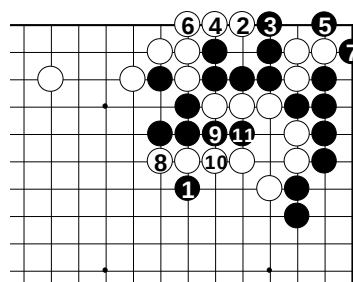


Диаграмма 14.

Сжимание в 1 кажется блестящим ходом чёрных, но на самом деле это не так. Белые, ходами



до 12, создадут большую стену.

Диаграмма 15.

Если чёрные хотят сжать в 5, то им следует подготовиться ходами 1 и 3. Тогда белые не смогут запечатать чёрных внутри.

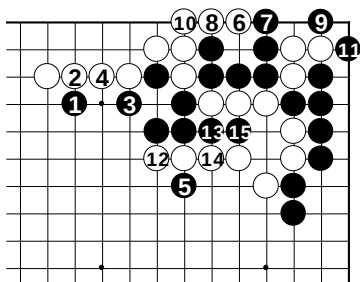


Диаграмма 16. (9=A, 12=6)

Поэтому белым следует сражаться, создавая ко ходом 6. Если же чёрные, вместо создания ко-угрозы, сожмут в 13...

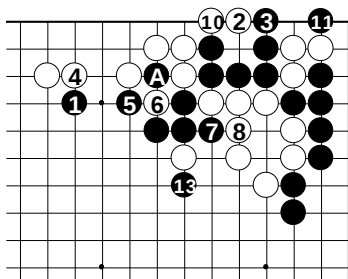


Диаграмма 17.

То разрезание белых в 3 будет сильным. Теперь, если чёрные отыграют ко в 6, то белые проигнорируют их, и повернут в 9.

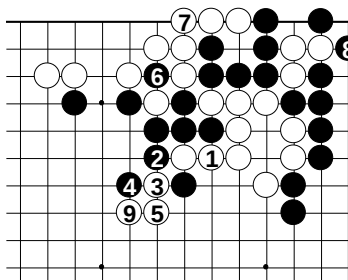


Диаграмма 18.

Хотя прорыв чёрных и выглядит мощно, но после того, как белые спокойно соединятся в A, чёрные не смогут одновременно защититься и от A, и от B.

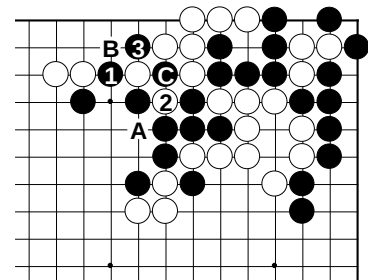


Диаграмма 19. (6=A)

Поэтому, когда белые отыгрывают ко, играя в 1, чёрным было бы мудро стабилизировать ситуацию ходами 2-12. По сравнению с Д.12, чёрные должны быть довольны, поскольку они сыграли ходы ▲ в сэнтэ.

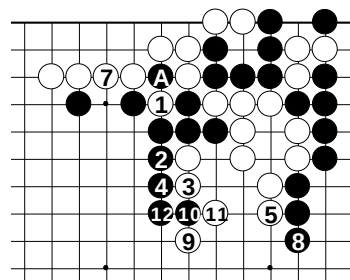


Диаграмма 20.

Ход белых 2 – это сильный ответ на чёрный камень 1. К ходу 6 белые стабилизируют центр, перед тем, как ответить на 1 ходом 8. Результат на этой диаграмме для белых удовлетворителен.

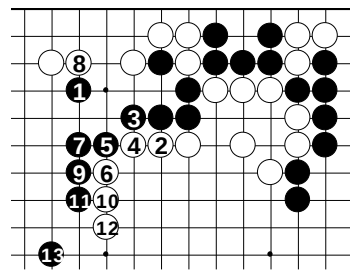


Диаграмма 21.

Но у чёрных есть контрудар. Вместо продления в A, они наносят ханэ в 1. Когда белые разрежут в 10, чёрные не смогут разрезать в B из-за ответа белых в C, но смогут сыграть в 11, чтобы защитить слабую точку C.

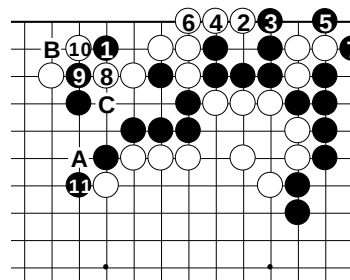


Диаграмма 22.

Если белые разрежут в 1, то, к ходу 6, чёрные убьют белых на верхней стороне.

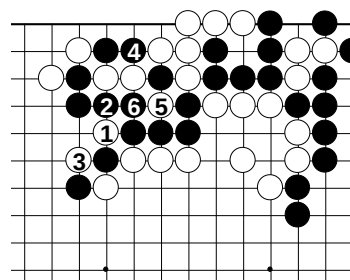
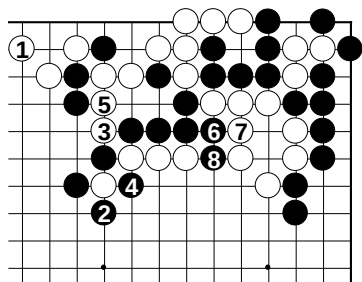


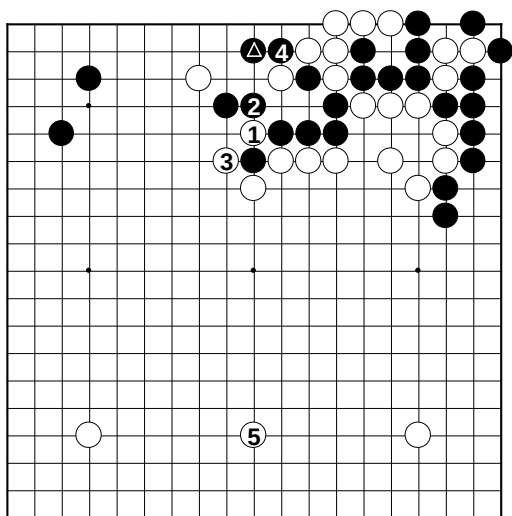
Диаграмма 23.

Но защищать
верхнюю
сторону ходом
в 1 тоже
нехорошо.
Даже если
белые и
попытаются



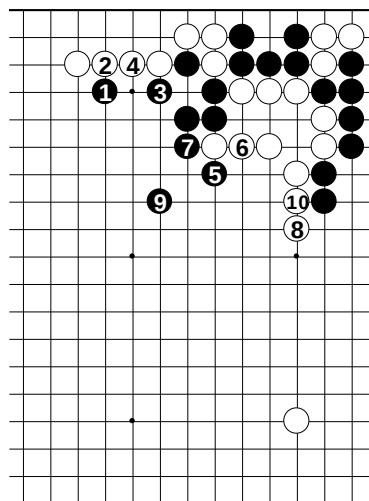
перерезать чёрных ходами 3 и 5, чёрные
легко спасутся, играя 6 и 8.

Диаграмма 24.



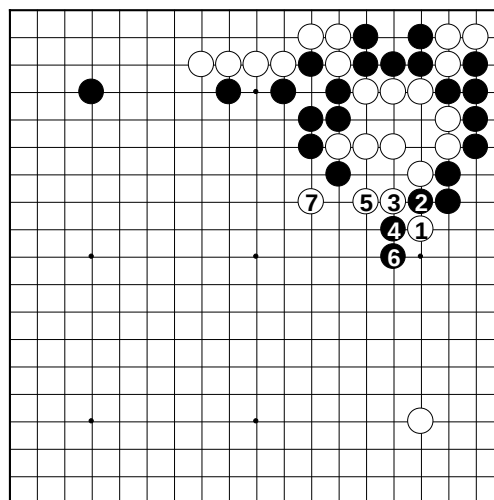
Поэтому, когда чёрные прыгают вниз, в
▲, белым лучше всего забрать чёрный
камень ходами 1 и 3. Хотя белые и не
смогли спасти свои камни на верхней
стороне, их форма в центре очень хорошо
сотрудничает с мойо на нижней стороне.

Диаграмма 25.



Если белые хотят избежать всех этих
сложных вариантов, они могут также
спокойно ответить в 2 и 4. Когда чёрные
сожмут в 5, белые соединятся в 6. К ходу
10 результат будет приемлем для обоих
игроков.

Диаграмма 26.



Чёрным нехорошо проталкивать в 2 и
разрезать в 4, когда белые прыгают в 1.
Белые, из-за того, что теперь они стали
сильнее, могут атаковать чёрных в центре,
играя в 7.

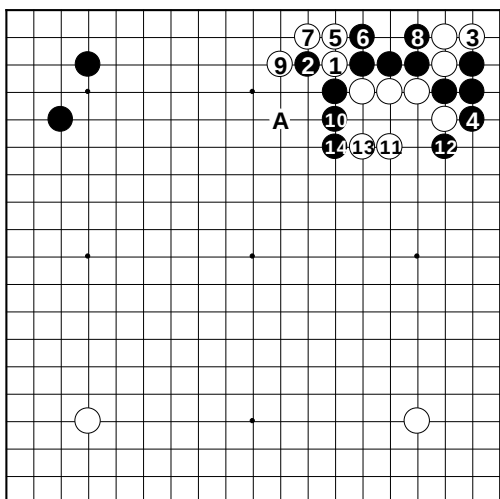
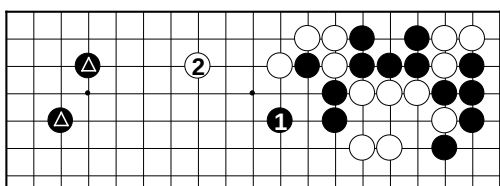
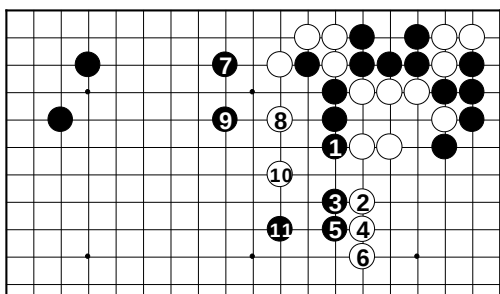


Диаграмма 1.



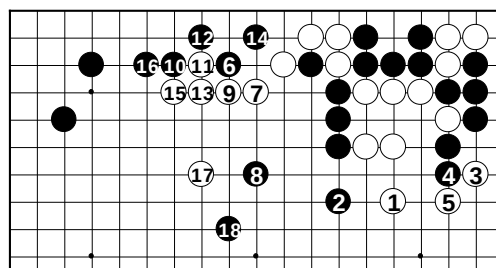
Если чёрные, следуя хорошо известной последовательности, автоматически прыгнут в 1, то эффект от камней ▲ будет уменьшен ходом белых в 2.

Диаграмма 2.



После того, как чёрные толкают в 1, прыжок белых в 2 слишком прост, и служит цели чёрных. После проталкивания вплоть до 5, чёрные разовьют сторону и атакуют белых ходами 7 и 9. К ходу 11 чёрные будут впереди.

Диаграмма 3.



Прыжок на пункт правее ходом 1 сыграл в реальной игре Чё Чихун. К ходу 18 ситуация хорошо сбалансирована.

Диаграмма 4.

Можно также нанести ханэ в 1 и атаковать чёрных.

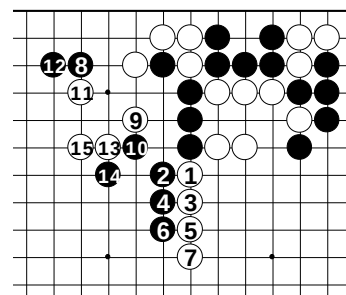


Диаграмма 5.

После стабилизации угла ходами 1-5, нанесение двойного ханэ в 7 и 9 смотрится мощно.

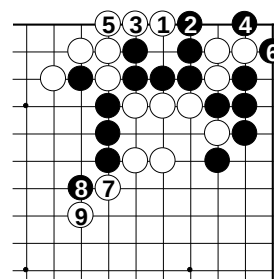
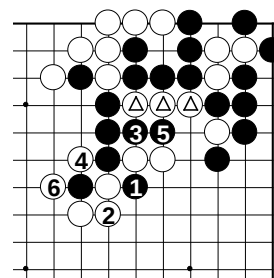


Диаграмма 6.

Если чёрные невинно возьмут три камня ▲ ходами 1-5, то помогут белым освободиться от трёх камней, ценность которых уже была белыми использована в ходах 1-5 на Д.5. Ходы белых в 4 и 6 слишком хороши, чтобы это понравилось чёрным.

Диаграмма 7.



Теперь чёрные выбирают стратегию жертвования ходами 1 и 3. Хотя белые и захватывают четыре чёрных камня ходами 4 и 6, понюки чёрных слишком хорошо, чтобы это понравилось белым.

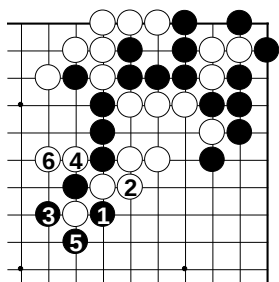


Диаграмма 8.

Белые должны продлиться в 1 вместо игры в 4 на Д.7. Когда чёрные атакуют их в 4, они спасутся в 5.

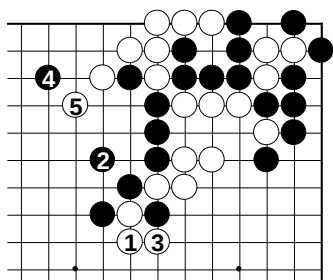
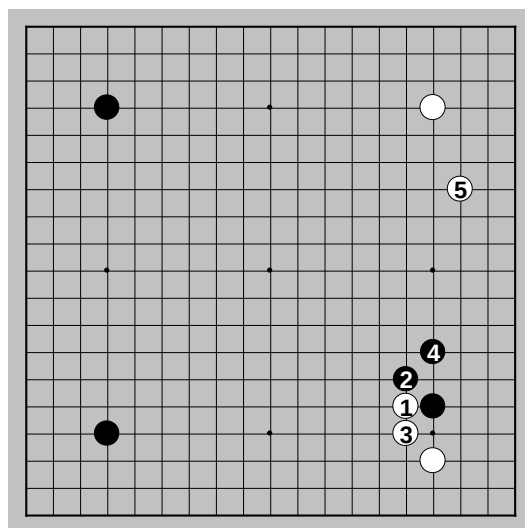
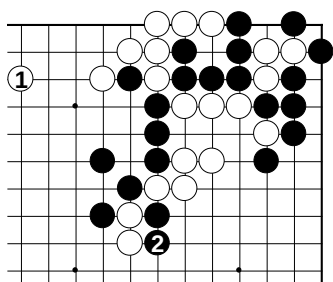


Диаграмма 9.

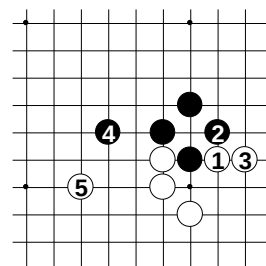
Расширение в 1, чтобы избежать атакующего хода чёрных в 4 на Д.8, подвергнет белых опасности на правой стороне.

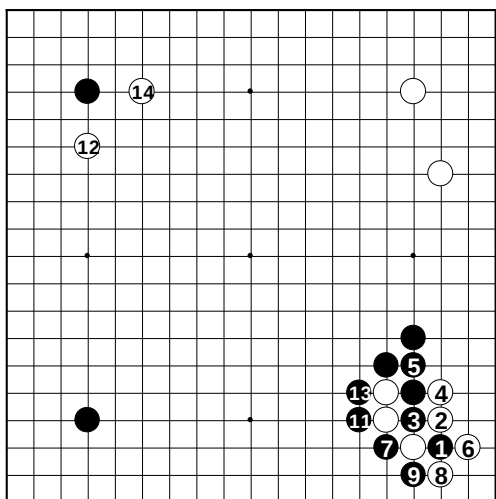


Белые, ходами 1 и 3, намерены стабилизировать угол в сэнтэ, и переключиться в 5. Заслуга этой последовательности в том, что белые могут выбирать между территорией и внешним влиянием в соответствии с обстоятельствами. После хода 5 есть много вариантов.

Диаграмма 1.

Если чёрные переключатся куда-либо ещё, то белые защитят территорию в углу к ходу 5.





(10=1)

Если, после ОП.9, чёрные сыграют цукэ в **1**, то белые к ходу **10** могут занять угол, в то время как чёрные, ходами **11** и **13**, получают внешнее влияние. Хотя локально чёрные и впереди, результат хорош для обоих игроков, поскольку белые смогли занять точки **12** и **14**.

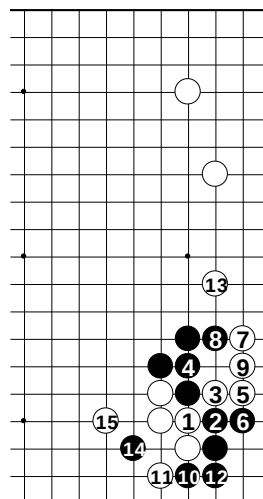
Диаграмма 1. (8=Δ)

Если лестница неблагоприятна для чёрных, или они не хотят, чтобы белые занимали хорошие точки, как в продолжении 1, чёрные могут отдать белым два камня. Внешняя стена чёрных при этом будет достаточно сильна, так что им не на что жаловаться.

Диаграмма 2.

Если белые не хотят допустить сильной внешней стены чёрных, они могут стабилизироваться в углу с меньшей территорией.

Диаграмма 3.



Если белые приветствуют битву, то они могут также разделить чёрных ходами **1** и **3**.

Диаграмма 4.

Если, далее, чёрные разрежут в **1**, то белые получат хорошее влияние, жертвуя два камня.

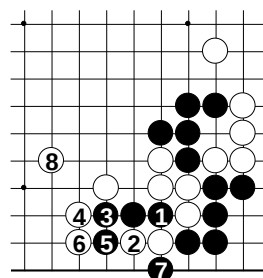
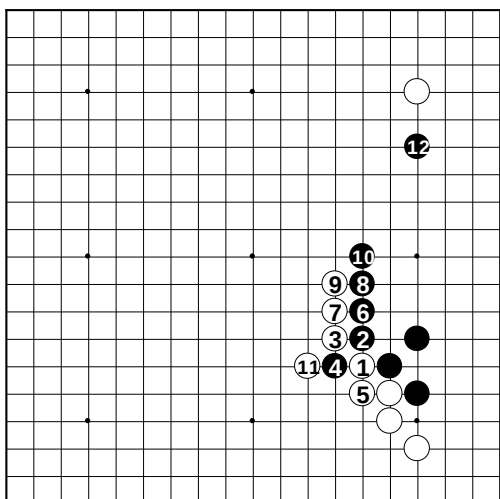


Диаграмма 5.

Если чёрные предпочитают не сражаться, то они могут отдать камень **▲**. Если белые разрежут в **A**, чёрные могут выйти в **B** и всё равно сражаться ходами **B.C**, **Ч.D**, **Б.E**. Если же они предпочитают мир, то на ход белых в **A** они могут ответить в **C**.

Продолжение 2.



Ханэ в 1 и 3 ради создания стены, вместо хода белых 5 в ОП.9, появились в недавних профессиональных играх. У чёрных нет причин избегать этой последовательности, поскольку они могут создать хорошую форму на правой стороне и занять большой пункт 12.

Диаграмма 1.

Чёрные могут также нанести ханэ в 1. Белые могут занять пункт 4, поэтому результат удовлетворителен для обеих сторон.

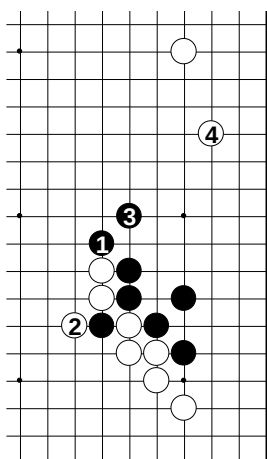


Диаграмма 2.

Ход белых в 1 требует ответа. Ответ чёрных в 2 правилен. Ситуация к ходу 7 практически идентична Д.1.

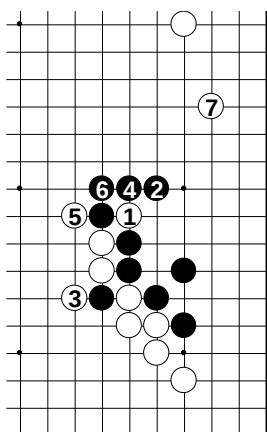
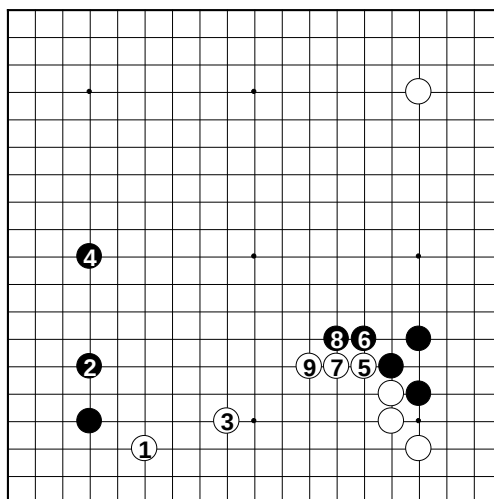
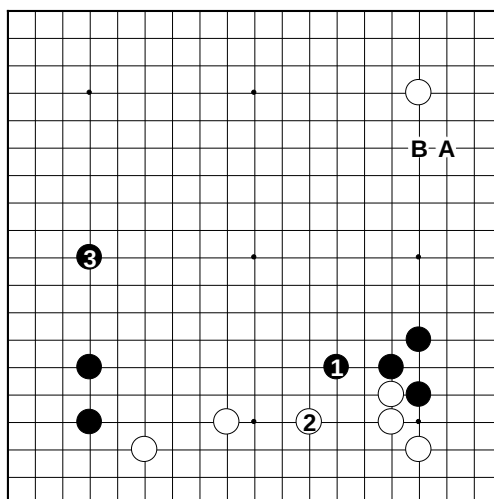


Диаграмма 3.



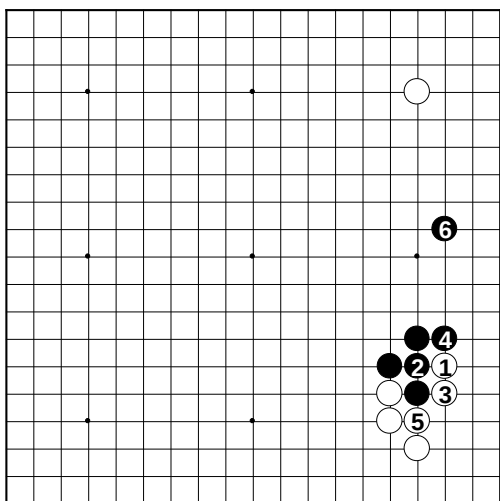
Белые могут также, вместо хода 5 в ОП.9, сыграть какари 1. Если чёрные продлятся в 4, то они смогут развить нижнюю сторону ходами 5-9.

Диаграмма 4.



Поэтому чёрные должны прыгнуть в 1, прежде чем расширяться в 3. Вместо хода в 3, чёрным ценно также рассмотреть ход в А или в В.

Продолжение 3.



Заглядывание в 1 старомодно, но результат к ходу 6 приемлем для обоих игроков.

Диаграмма 1.

Всё это было бы слишком легко блокировать ходом 1. Ход белых в 2 вынуждает чёрных соединиться в 3, и сторона белых слева гораздо лучше, чем территориальные приобретения чёрных.

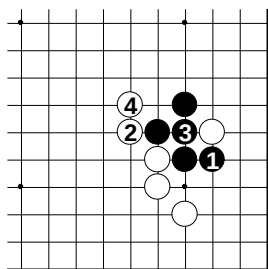


Диаграмма 2.

Чёрные не могут повернуть в 1, поскольку территория белых в углу слишком велика.

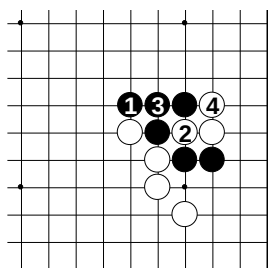
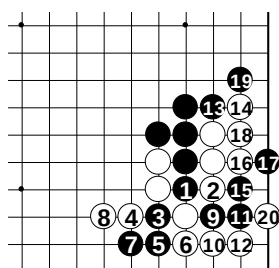


Диаграмма 3.



Белым следует беречься разрезания чёрных в 3. Чёрные замышляют стратегию жертвования.

Диаграмма 4. (6=1)

Если, далее, чёрные разрежут в 1 и нанесут ханэ в 3, то у белых будет выбор между 4 и 5. Но, если белые заберут чёрный камень 1 ходом 4, то, к ходу 13, чёрные смогут создать огромную внешнюю стену, в то время как белые получат лишь 25 очков в углу.

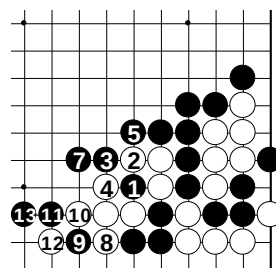


Диаграмма 5.

Если же белым не нравится результат предыдущей диаграммы, то они могут выйти в 1, если лестница, показанная на диаграмме, благоприятна для них.

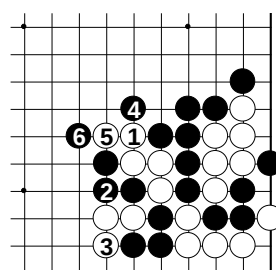
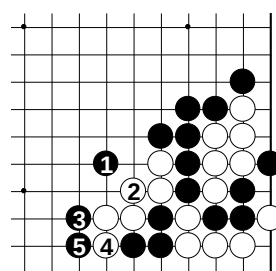
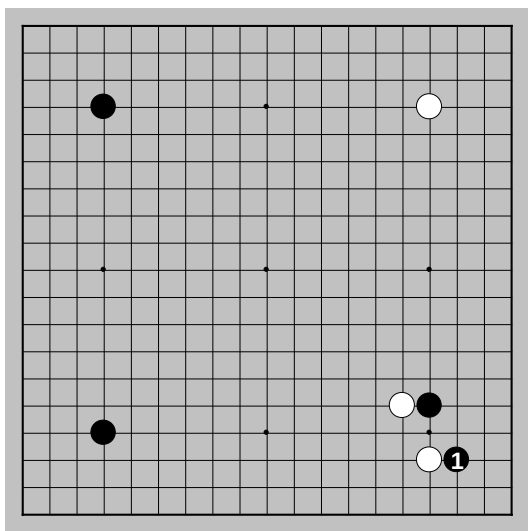


Диаграмма 6.

Если эта лестница для чёрных неблагоприятна, или если чёрные хотят оставить белым меньше территории в углу, то они просто могут накрыть их снаружи ходами 1-5.



Основная последовательность 10.



Если чёрные предпочитают территориальную выгоду вместо влияния, то они сыграют цукэ в 1.

Диаграмма 1.

В прошлом белые просто расширялись в 1. Вплоть до хода 8, это была привычная последовательность. После неё белым хорошо расширяться в район А.

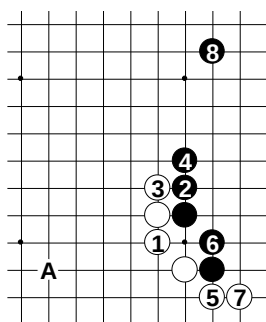
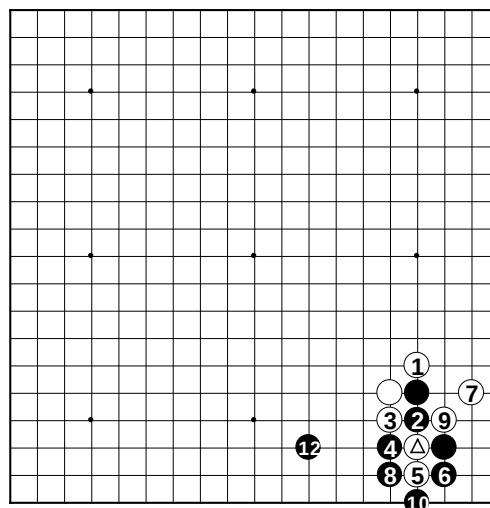


Диаграмма 2.

Если чёрные, вместо хода 4 на Д.1, нанесут ханэ в 1, то белым не следует просто отвечать в 2. К ходу 5 территория чёрных слишком велика, поэтому, вместо 2, белые должны нанести ханэ в 5.



В последнее время обыденным стал ход белых 1. К ходу 12 белые получают власть над правой стороной, в то время как чёрные доминируют на нижней.

Диаграмма 1.

Чёрным на предыдущей диаграмме опасно пропускать ход 12, поскольку ход белых 1 ударяет в их жизненно важную точку.

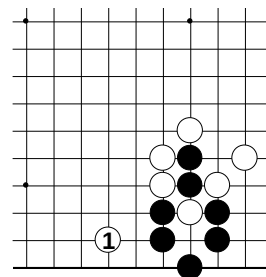
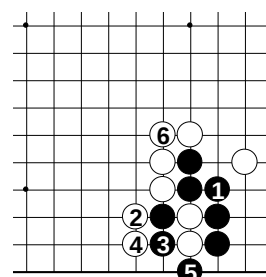
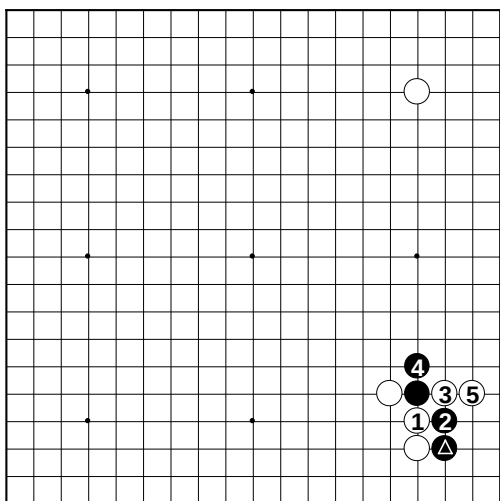


Диаграмма 2.

Если же чёрные, вместо хода 8 в продолжении 1, соединятся в 1, то белые заставят чёрных забрать два белых камня и, к ходу 6, построят сильную внешнюю стену.





Если белые хотят более сложной последовательности, то они разрежут ходами 1-5. Поэтому чёрным, когда они играют цукэ Δ , следует быть к этому готовым.

Диаграмма 1.

Если лестница, начинающаяся с A , благоприятна для чёрных, то они могут захватить три белых камня данной последовательности. Потеря этих камней будет для белых бедой.

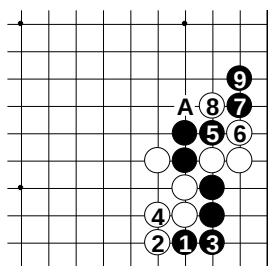


Диаграмма 2.

Если лестница неблагоприятна для чёрных, то косуми 1 для них – лучший ход, но, локально, территория белых в углу чересчур велика. Если чёрные блокируют в A , то белые смогут убить чёрных ходом B .

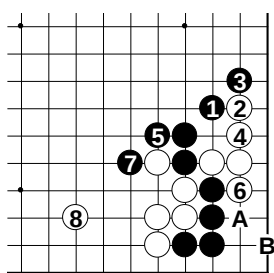
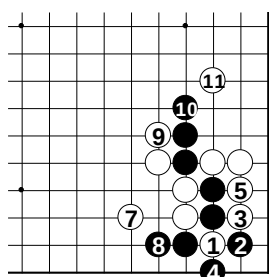


Диаграмма 3. (6=1)



Если же лестница неблагоприятна для белых, то они должны, вместо хода 2 на Д.1, играть ханэ в 1.

Диаграмма 4.

Далее можно ожидать последовательности вплоть до 14. Белые получают территорию, а чёрные – драгоценное сэнтэ.

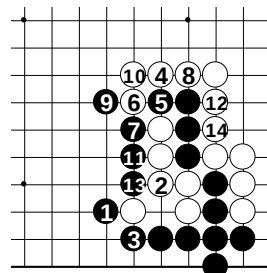
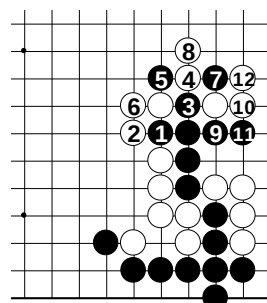
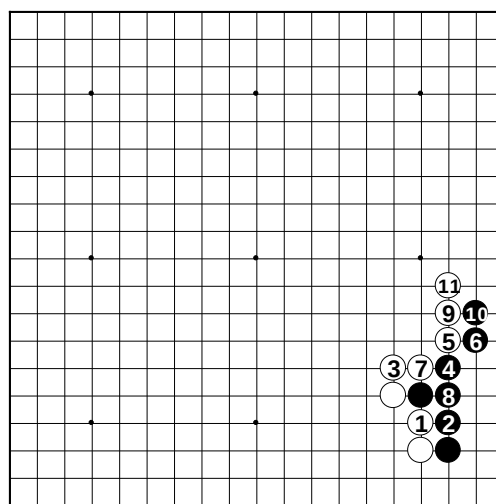


Диаграмма 5.

Если же чёрные не отдадут четыре камня, играя в 3, то к ходу 12 они встретят печальный конец.



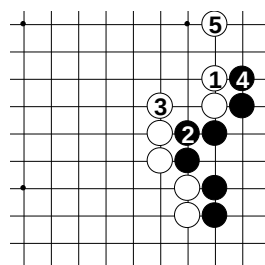
Продолжение 3.



Противодействие белых в 1 и продление в 3 – ходы, которые были разработаны недавно. Белые строят внешнюю стену, а чёрные получают территорию.

Диаграмма 1.

Если белые пропустят атари 7 в продолжении 3, то



их стена будет не столь сильна из-за хода чёрных в 2.

Диаграмма 2.

Если, после продолжения 3, чёрные разрежут в 1, то последовательность вплоть до хода 8 будет наилучшей для обоих игроков.

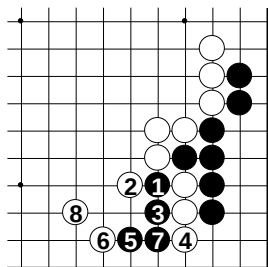


Диаграмма 3.

Если белые хотят взять сэнтэ, то могут сыграть в 1, но им следует быть начеку ввиду дальнейшего хода белых в А.

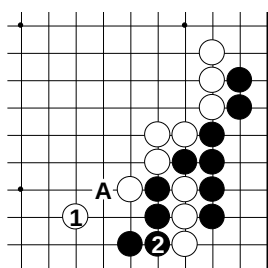


Диаграмма 4.

Вместо хода 4 в продолжении 3, чёрные могут также соединиться в 1. К ходу 10 ситуация практически аналогична ситуации на Д.2.

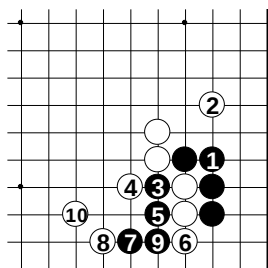


Диаграмма 5.

Если, вместо хода 4 на Д.4, белые продлятся в 1, то чёрные должны быть осторожны, и не блокировать сразу в 4. Белые смогут тогда построить сильную стену в сэнтэ, что и показано.

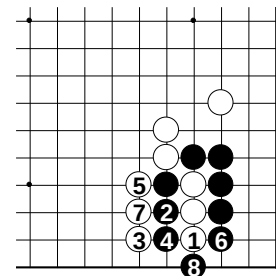
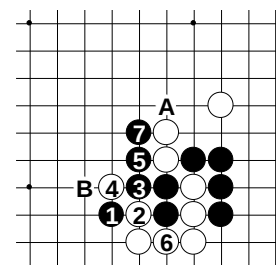


Диаграмма 6.

Вместо хода в 4 на Д.5, чёрным следует прыгнуть в 1. После 7, они угрожают и в



А, и в В. Но чёрные могут так сделать только тогда, когда лестница, начинающаяся с В, работает для них.

Диаграмма 7.

Белым не рекомендуется соединяться в 1 и ползти по второй линии, как показано здесь.

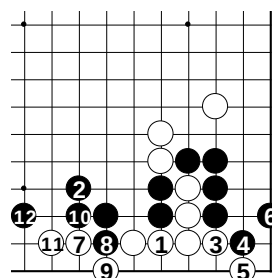


Диаграмма 8.

Если белые хотят развить нижнюю сторону, они могут прыгнуть в 1.

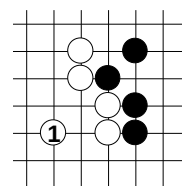
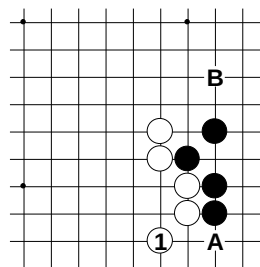
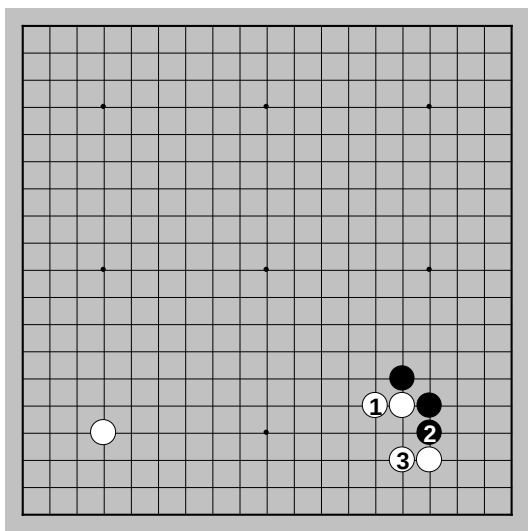


Диаграмма 9.

Косуми белых 1 было изобретено совсем недавно. Смысл у него тот же, что и у хода 1 на Д.8. Ханэ в А очень велико в ёсэ, и белые могут также атаковать чёрных в В.



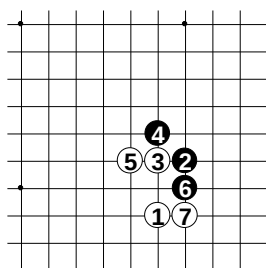
Основная последовательность 11.



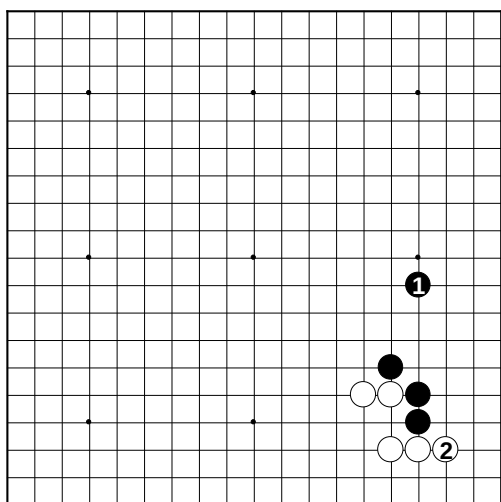
Когда у белых, как здесь, есть камень в левом нижнем углу, для них имеет смысл продлится в 1. Ходы Ч.2 и Б.3 обычны.

Диаграмма 1.

В точности эта же ситуация может возникнуть в дзёсэки атаки на мокухадзуси. Здесь белые сыграли 1 в пункт 3-5, а чёрные нанесли какари в 2.



Продолжение 1.



Если чёрные хотят легко стабилизировать угол и получить сэнтэ, им

хорошо расширится в 1. Ход белых 2 – очень большой, и необходим для безопасности белой группы.

Диаграмма 1.

Создавать «пасть тигра», играя в 1, старомодно. Если белые заглянут в 2 и продлятся в 4, чёрным будет сложно пропустить ход в 5, и, поскольку у них всё ещё остаются потенциальные проблемы, в последнее время считается, что это дзёсэки для чёрных неблагоприятно.

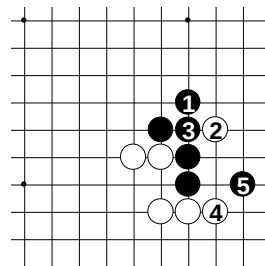


Диаграмма 2.

Вышеупомянутой потенциальной бедой являются ходы белых 1 и 3 на этой диаграмме. Теперь чёрные будут жёстко атакованы.

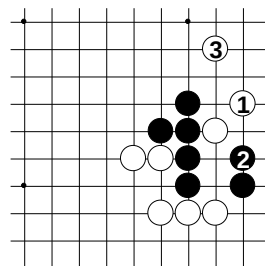


Диаграмма 3.

Если чёрные хотят добавить ход к позиции продолжения 1, то им хорошо прыгнуть в 1.

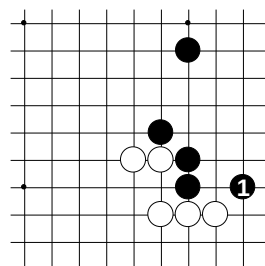


Диаграмма 4.

Если же чёрные куда-нибудь переключатся, то ход белых 1 ударит в ключевую точку. Лучший ход чёрных – это жертва двух камней с укреплением снаружи, но территория белых в углу очень велика.

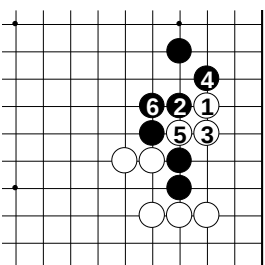


Диаграмма 5.

После Д.4 ходы белых 1 и 3 – это очень большие ходы ёсэ. Белые получают в углу более 25 очков.

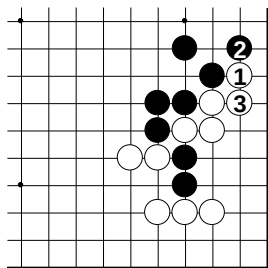


Диаграмма 6.

Если белые пренебрегут ходами ёсэ из Д.5, то ходы чёрных 1 и 3 будут очень хорошими ходами ёсэ.

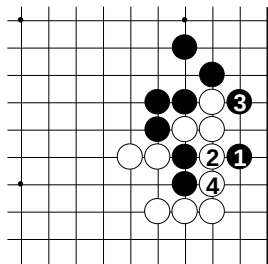


Диаграмма 7.

Чёрным не стоит блокировать в 1 вместо хода в 2 на Д.4, поскольку тогда их разделят надвое.

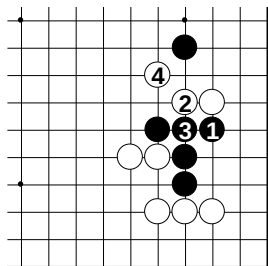
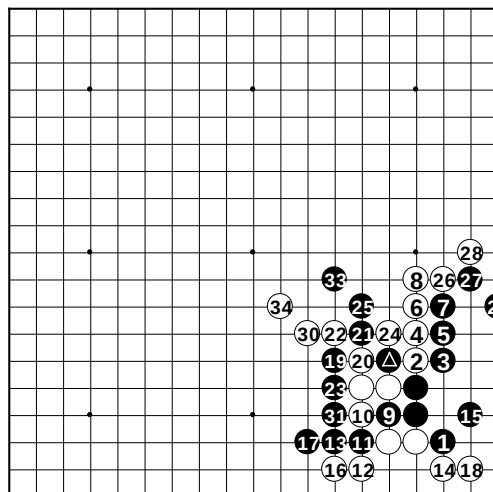
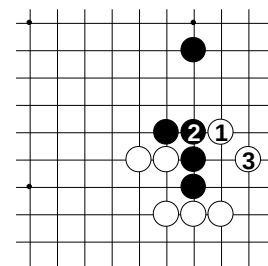


Диаграмма 8.

Белые могут просто заглянуть в 1 и соединиться внизу. Но ущерб в том, что тут их форма тонка.



Если чёрные нанесут ханэ в 1, то белые разрежут в 2.

Следующие далее варианты очень сложны. После проталкивания вплоть до 7, чёрные разрезают в 11. Их хорошим ходам 19 и 21 нет альтернативы. Хотя последовательность, вплоть до 34, играется уже очень долго, она до сих пор появляется в играх.

Диаграмма 1.

После того, как чёрные нанесут ханэ 1 в продолжении 2, если белые просто ответят в 1, то, к ходу 6, форма у чёрных будет лучше, чем у белых.

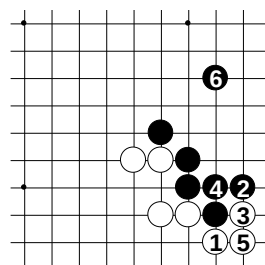


Диаграмма 2.

Чёрные могут защитить территорию и избежать сложной битвы, играя в 1 вместо хода 9 в продолжении 2. Белые играют хороший вызывающий ход в 2.

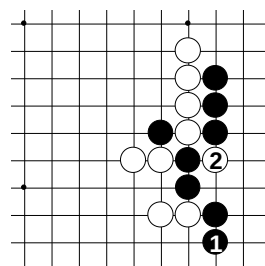


Диаграмма 3.

Ход чёрных в 1 имеет намерением защитить территорию на правой стороне. Но белые довольны, поскольку они избавились от своей слабости в А.

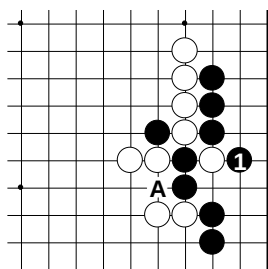


Диаграмма 4.

Прочное соединение чёрных в 1 подготавливает их выход в 3. Но, в то время, как чёрные захватывают два белых камня, белые получают сильную стену снаружи. Последовательность от А до D будет большим манёвром ёсэ для белых. Тем не менее, у белых остаётся слабая точка в Е.

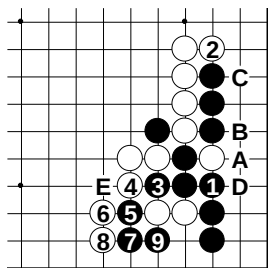


Диаграмма 5.

Чёрным было бы глупо выпрыгивать в 1 вместо хода 19 в продолжении 2. К ходу 10, чёрные совершенно разрушены.

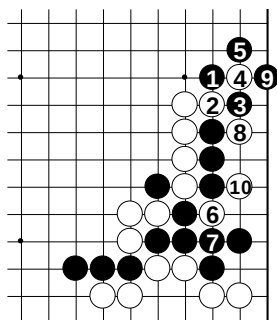
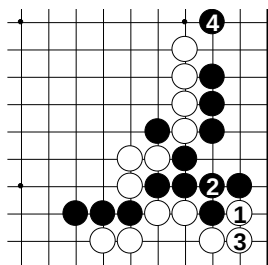
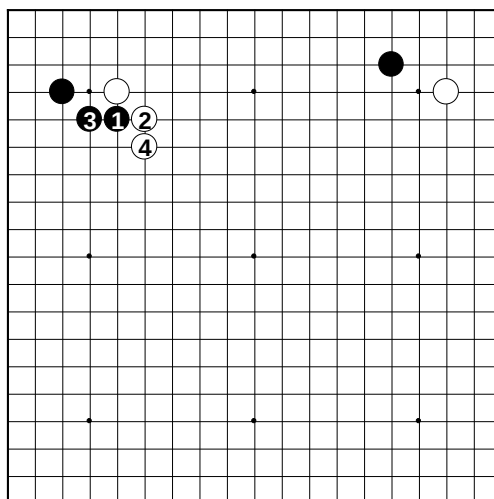


Диаграмма 6.

Поэтому ход белых в 1, вместо хода 18 в продолжении 2, плох, так как позволяет чёрным прыгнуть в 4.

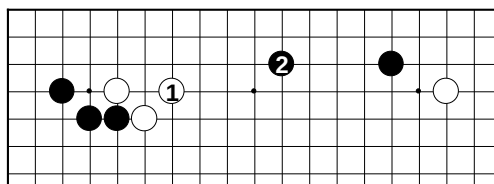


Пример из реальной игры.



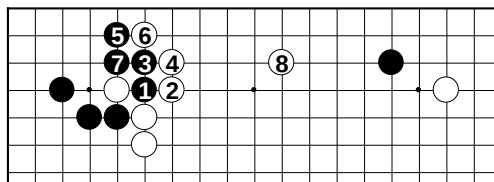
Если в ситуации в левом верхнем углу чёрные сыграют цукэ 1 и отойдут в 3, то ход белых в 4 будет хорошим ответом. Белые намерены развивать верхнюю сторону и центр.

Диаграмма 1.



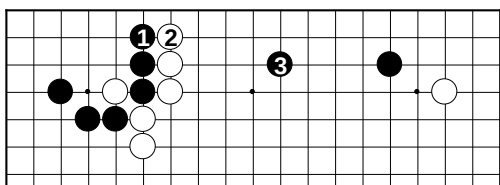
Ход белых в 1, хотя в целом и считается дзёсэки, в данном случае плох, поскольку чёрные могут расширяться в 2 и угрожать развитию белых.

Диаграмма 2.



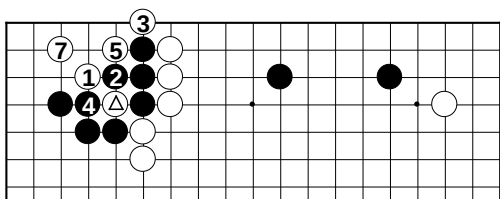
Если чёрные разрежут в 1, то белые отдадут угол ходом 6. Хотя территорию чёрных и нельзя игнорировать, белым не на что жаловаться, поскольку они могут атаковать одиночный камень чёрных, одновременно защищая сторону.

Диаграмма 3.



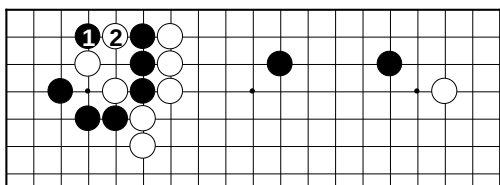
Чёрные могут подумать, что им удастся защитить угол ходом в 1 и расширением в 3, но это тоже просчёт.

Диаграмма 4.



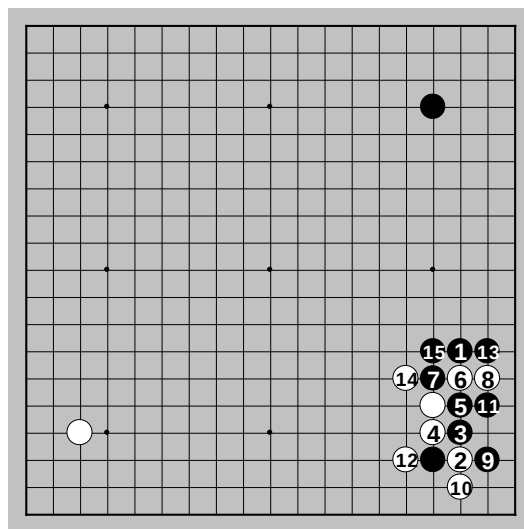
Белые могут отбить угол ходами 1-7.

Диаграмма 5.



Если чёрные сыграют цукэ 1 вместо хода 2 на Д.4, то белые ходом в 2 захватят три чёрных камня.

Основная последовательность 12.



Низкое хасами чёрных 1 – очень энергичный ход. Цукэ белых в 2 – одно из продолжений, которые могут последовать далее. Хотя тут есть и множество других выборов, чаще всего чёрные играют ханэ в 3 и проталкиваются в 5. Вплоть до хода 15 это одобряемая последовательность.

Диаграмма 1.

Вместо хода 5 в ОП.12 чёрные могут также сыграть 1 и 3. Из-за того, что белые могут создать ко в углу последовательностью от А до Е, чёрные должны на ход 10 отвечать в С.

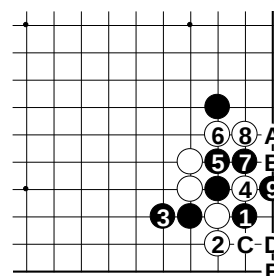


Диаграмма 2.

Если чёрные защитят угол ходом 2 вместо хода 13 в ОП.12, то белые должны быть осторожными, и не отвечать в 3. Иначе чёрные смогут пропустить ход в А, и соединиться в 4. Впоследствии приближение чёрных в В будет жестоким.

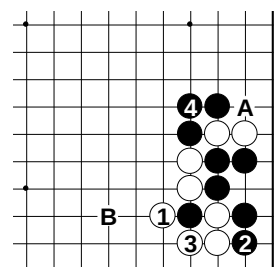


Диаграмма 3.

Ходы белых в 2 и 4 – очевидные ответы. Результат к ходу 13 хорош для обоих, поскольку чёрные получают территорию, в то время как белые получают стену.

Если чёрные, вместо 9, продлятся в 12, то белые будут сражаться, прыгая в А, и сражение это будет для чёрных тяжёлым.

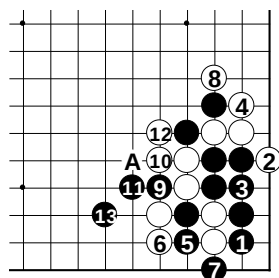


Диаграмма 4.

После ОП.12 у белых есть очень сильный и хороший ход в 1, но выбор времени для него сложен. Этот ход помогает чёрным разменять 2 на 3, поскольку больше не остаётся точки разрезания в А.

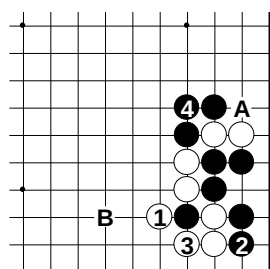
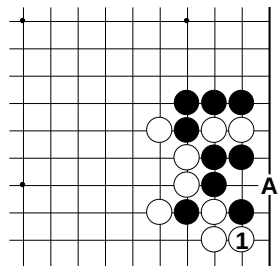
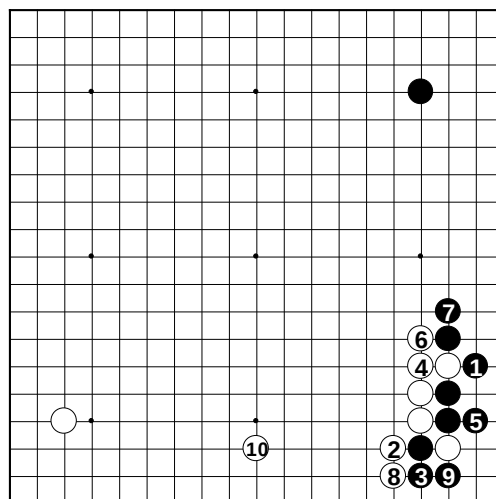


Диаграмма 5.

Ход белых в 1 – это очень большой ход ёсэ. Далее хорош ход белых в А.



Продолжение 1.



Ответ снизу, в 1, вместо атаки в 4, иногда появляется и в современных играх. Чёрные ищут немедленной территориальной выгоды, а не возможностей на будущее. С другой стороны, белые к ходу 10 могут построить сильную стену.

Диаграмма 1.

Белые, если ситё в 6 благоприятно для них, могут просто соединиться в 2. Если чёрные сыграют в А, то ситуация вернётся к продолжению 1. К ходу 8 результат удовлетворителен для обоих игроков.

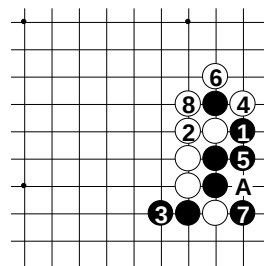


Диаграмма 2.

Простейшее, что чёрные могут сделать – это взять один белый камень, играя в 2 вместо сагари в 3. Далее белые заберут один чёрный камень, и результат будет очевидным для обоих игроков.

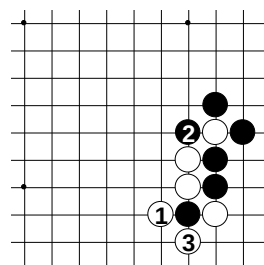
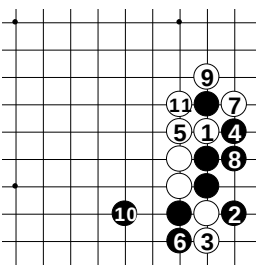


Диаграмма 3.



Другой вариант - ход чёрных в 2. Если белые выйдут в 3, то, к ходу 11, чёрные получат более хороший результат, чем на Д.1.

Диаграмма 4.

Поэтому белым лучше прочно соединиться в 2.

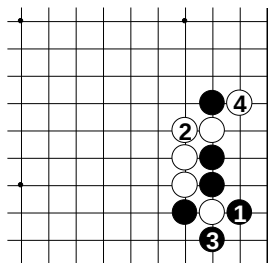
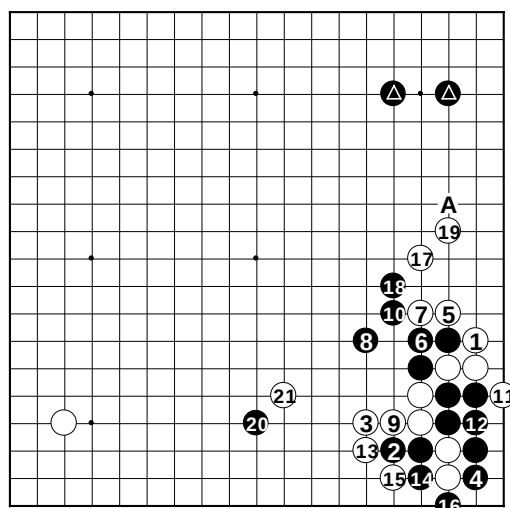
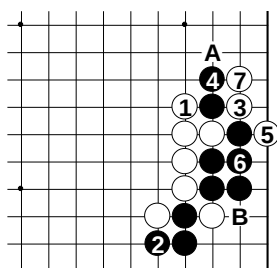


Диаграмма 5.

Если чёрные вывернут в 2 вместо хода в 7 в продолжении 1, то ходы белых от 3 до 7 будут хороши. После хода 7, белые угрожают и в А, и в В.



Если чёрные заняли верхний правый угол камнями ▲, как показано здесь, то поворот в 1 лучше, чем ход белых 12 в ОП.12. Далее последует естественный ход чёрных в 2. Последовательность вплоть до 21 считается правильной. Вместо хода в 19, белые могут также сыграть в А.

Диаграмма 1.

Если лестница, возникающая после хода 5, благоприятна для чёрных, то белые не могут выходить в А.

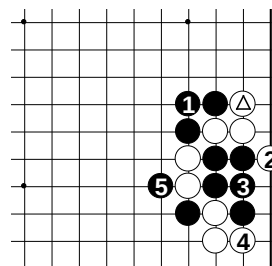
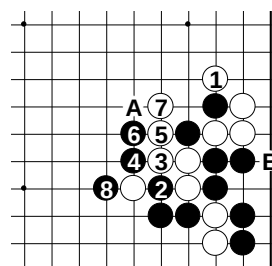


Диаграмма 2.

Вместо хода 6 в продолжении 2, чёрные могут также, при определённых обстоятельствах, вломиться в 2. К ходу 8 чёрные смогут развить нижнюю сторону.

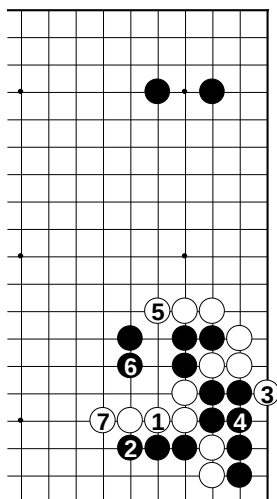


Впоследствии пункт А станет важным для обоих игроков. Белые оставляют пункт В, чтобы быть готовыми, когда возникнет ко.

Продолжение 2.

Диаграмма 3.

Вместо хода **10** в продолжении **2** чёрным нехорошо играть в **2**, поскольку это ослабит пять чёрных камней в центре.



Продолжение 3.

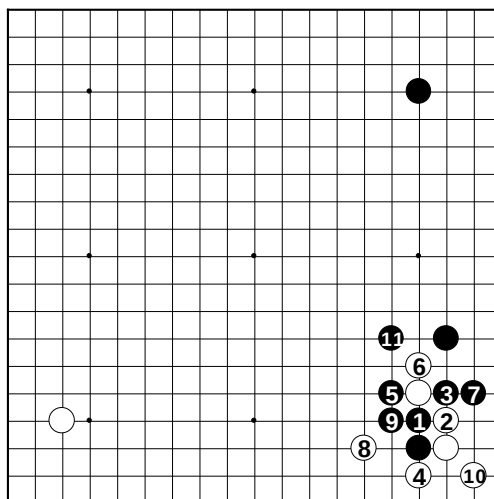
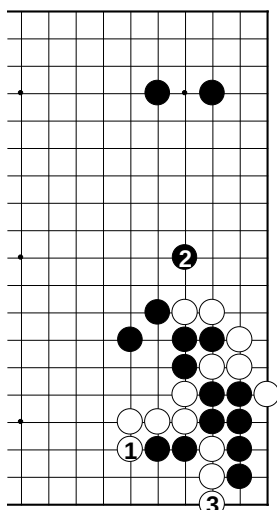


Диаграмма 4.

Если чёрные не ответят на ход белых **13** в продолжении **2**, то чёрная группа в углу будет убита хорошим ходом белых в **3**.



Влезание в **1** и разрезание в **3** могут показаться немного странными, но они формируют другой вариант. Последовательность вплоть до хода **11** является привычной.

Диаграмма 1.

Хотя белые и могут выжить в углу ходами **1-5**, это не есть хорошо, поскольку делает стену чёрных сильнее.

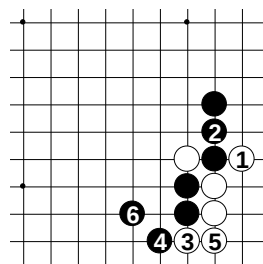


Диаграмма 5.

Вместо хода **18** в продолжении **2**, чёрные могут также сыграть хасами в **1**, а далее развить верх правой стороны, играя в **3**.

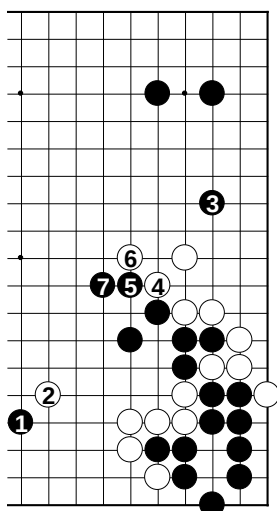


Диаграмма 2.

Если чёрные, вместо хода **5** в продолжении **3**, бездумно сыграют в **2**, то этим заставят белых играть последовательность вплоть до хода **9**, но этот размен неблагоприятен для чёрных.

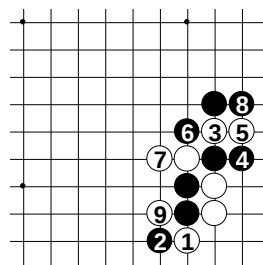


Диаграмма 3.

Ход чёрных в 2 ничуть не лучше, поскольку после него белые могут защитить территорию в углу к ходу 5, а также спасти три камня в центре.

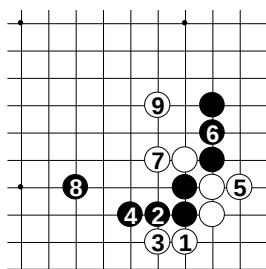


Диаграмма 4.

Чёрные, когда ситё благоприятно для них, могут, вместо хода 7 в продолжении 3, соединиться в 2. Однако белые могут это компенсировать, используя разрушитель лестниц.

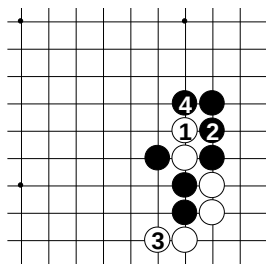
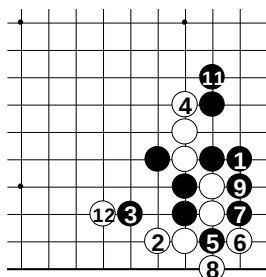


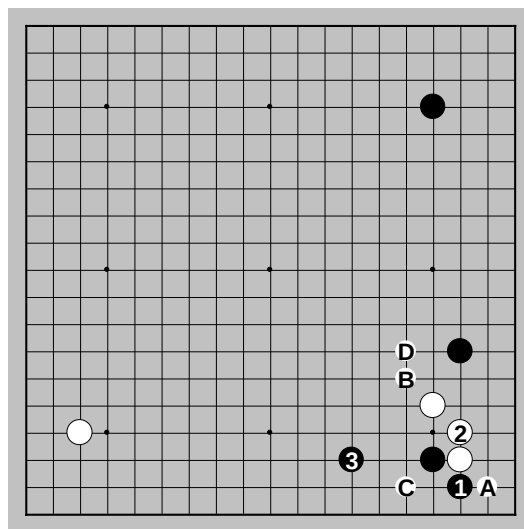
Диаграмма 5.

Ход белых в 2, вместо хода 8 в продолжении 3, означает, что белые желают спасти два камня в центре.

Этот ход 2 рекомендуется белым, если они предпочитают сложную битву вместо спокойного раздела территории.



Основная последовательность 13.



В последнее время ход чёрных 3 в моде. Он делается с намерением стабилизировать и нижнюю, и правую сторону. Что касается ответа белых, то есть ходы от А до D, и каждый из них содержит в себе много сложных вариантов.

Диаграмма 1.

Ход чёрных в 1 считался хорошим до появления хода 3 в ОП.13. Но теперь он непопулярен, поскольку белые могут легко стабилизироваться, играя в А или В.

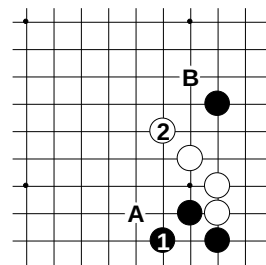
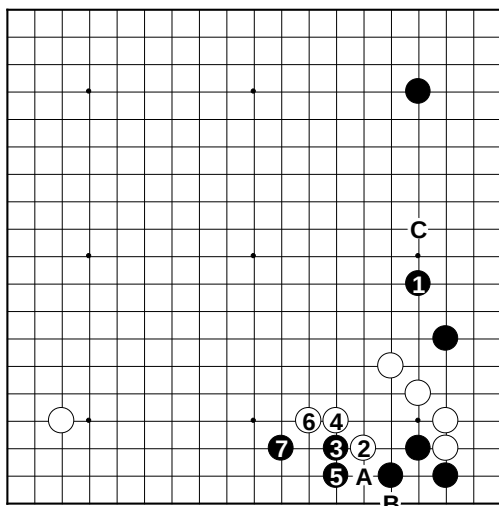


Диаграмма 2.



Если чёрные будут защищать правую сторону ходом в 1, то ход белых 2 становится жизненно важным. Хотя ход чёрных 3 и хорош, к ходу 7 форма чёрных становится тонкой. Белые могут также, вместо 4, спуститься в А и нанести ханэ в В. После хода 7 белые атакуют правую сторону, играя в С.

Диаграмма 3.

Если чёрные будут защищать нижнюю сторону, играя в 1, то белые сыграют катацки 2. Форма у белых будет прочнее, чем у чёрных.

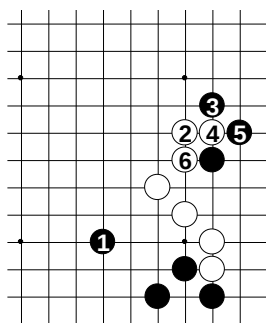


Диаграмма 4.

Если, далее, чёрные продлят в 1, то к ходу 6 белая стена станет значительной.

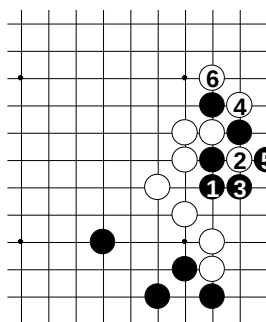


Диаграмма 5.

Вместо хода 6 на Д.3 белые могут также разрезать в 1. Если чёрные просто соединятся в 2, то белая форма будет очень сильной после захвата камня ходом в 3.

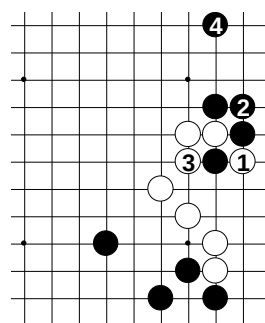


Диаграмма 6.

Чёрные могут провоцировать битву ходами от 2 до 10.

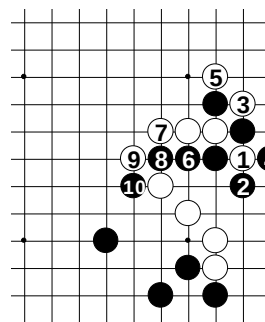


Диаграмма 7.

Результатом, к ходу 17, будет ко, но, после ходов Ч.А, Б.В, чёрным понадобится ко-угроза.

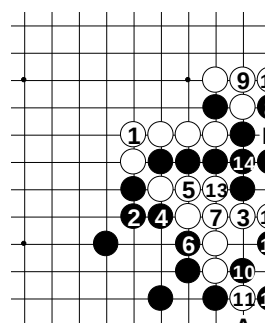


Диаграмма 8.

Чёрные могут разрезать в 1, и к ходу 7 запустить другое ко.

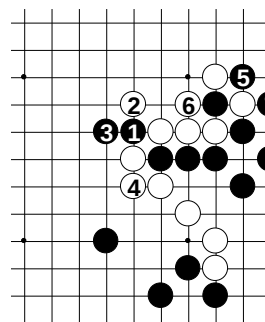
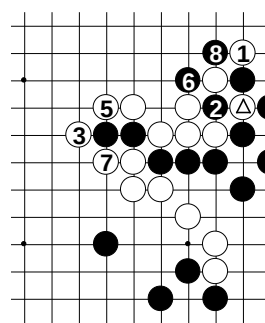
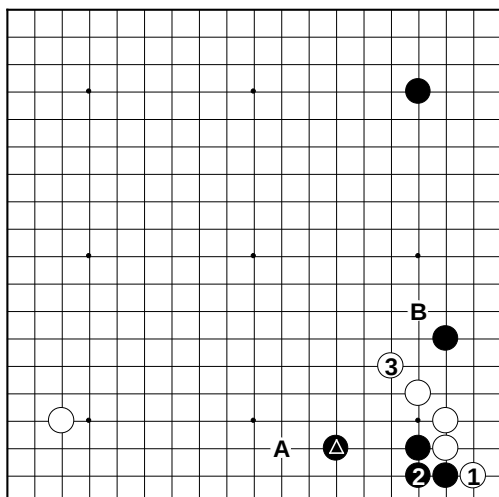


Диаграмма 9. (4=Δ)

Белые, к ходу 7, заберут два чёрных камня, как компенсацию за ко, и ситуация в результате будет благоприятна для белых.



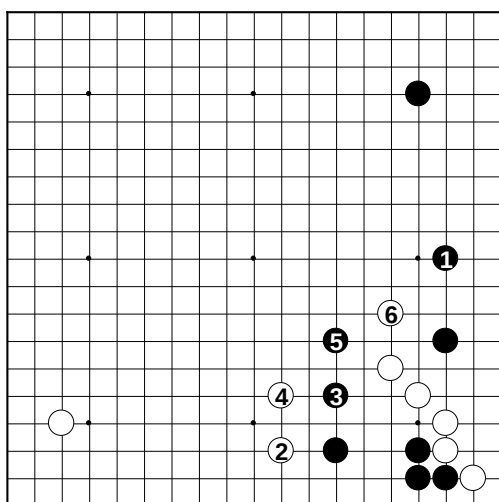
Продолжение 1.



(??? В источнике слева внизу белый хоси)

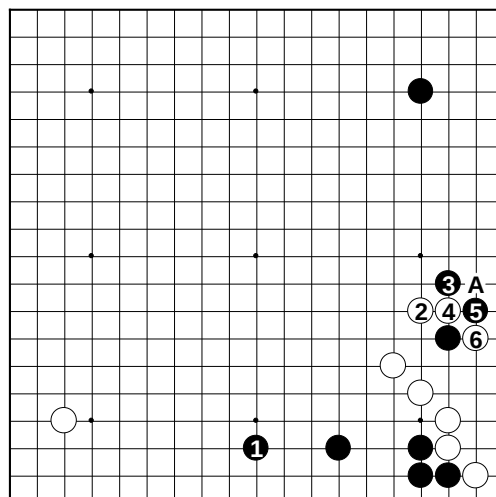
Ходы 1 и 3 – обычные для белых ответы.
Далее белые угрожают в А и в В.

Диаграмма 1.



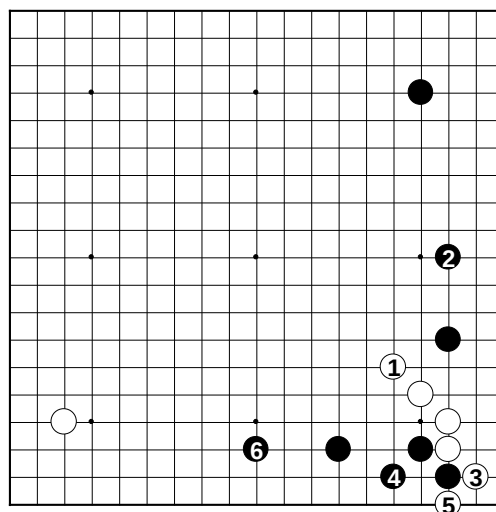
Если чёрные расширятся в 1, то белые атакуют нижнюю сторону ходом в 2. К ходу 6 у белых будет хорошая боевая позиция.

Диаграмма 2.



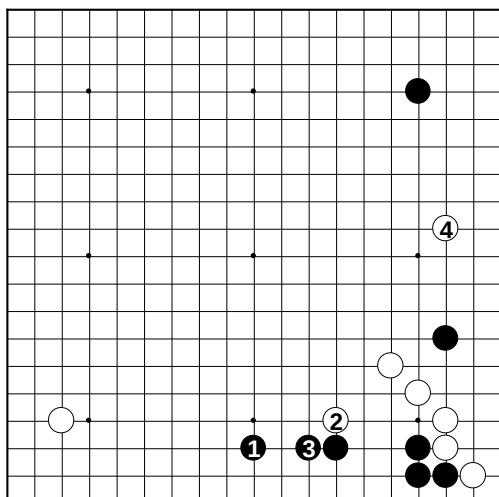
Если чёрные защитят нижнюю сторону ходом 1, то белые стабилизируются ходами от 2 до 6. Ход чёрных 7 – очень большой, поэтому чёрным не на что жаловаться. Ход в А ждёт своего времени.

Диаграмма 3.



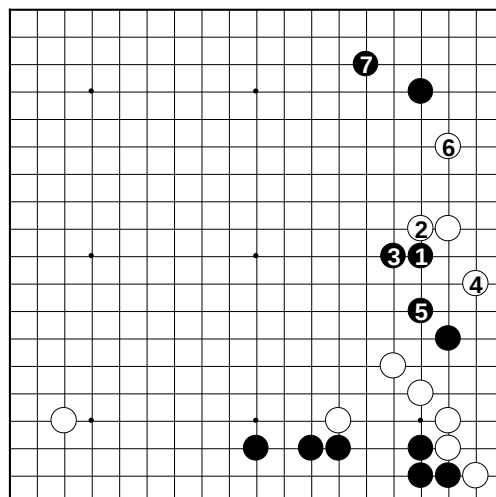
Если белые изменят порядок ходов, и сначала сыграют в 1, а затем нанесут ханэ в 3, то чёрные не соединятся в пункт 2 продолжения 1, а сыграют в пункт 4 на этой диаграмме. Пока белые будут заниматься углом, чёрные разовьются и по нижней, и по правой сторонам.

Диаграмма 4.



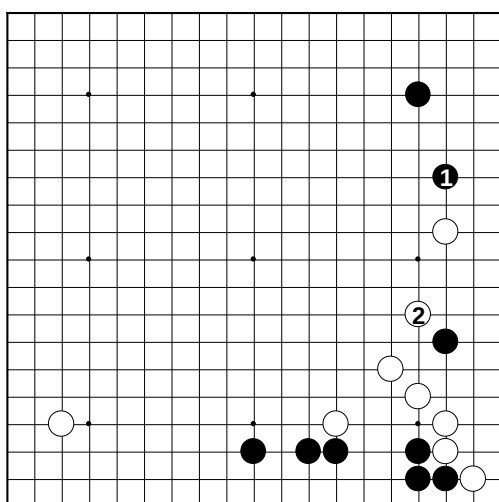
Если чёрные расширятся в 1, то белые смогут также атаковать правую сторону ходом 4, после размена 2 на 3.

Диаграмма 6.



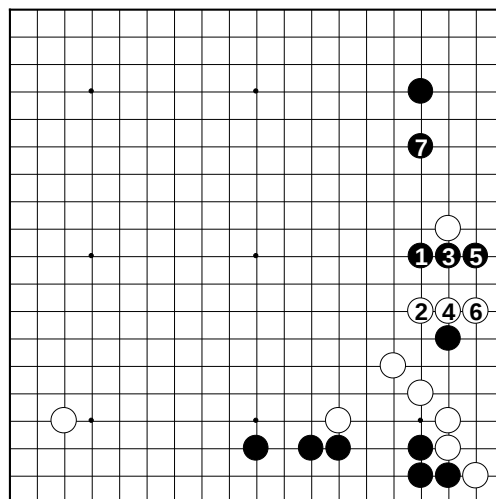
Поэтому чёрным следует убегать ходами от 1 до 5. В то время, как белые стабилизируют свою группу на верхней правой стороне, чёрные создадут базу для атаки белых камней в нижнем правом углу.

Диаграмма 5.



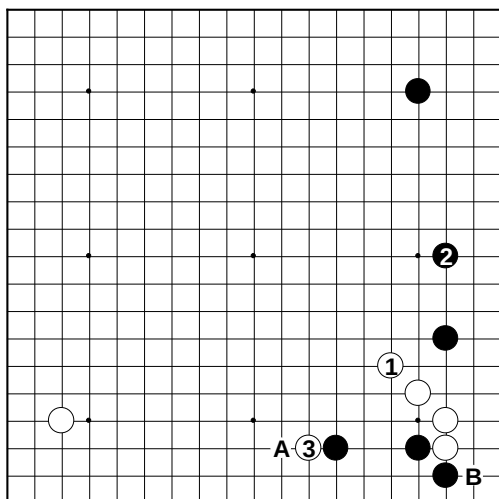
Размен Ч.1 на Б.2 плох для чёрных, поскольку территория белых на правой стороне слишком велика.

Диаграмма 7.



Поэтому ход белых в 2 – обоснованный ответ на Ч.1. К ходу 7, у белых нет причин для недовольства, поскольку они тоже получили осязаемую прибыль.

Продолжение 2.



Белые могут сыграть в 1 сразу, намереваясь атаковать чёрных в 3, после их ответа в 2. Если же белые атакуют менее сильно, в А, то чёрные смогут легко стабилизироваться в углу, играя в В. Ход же белых в 1 не даёт чёрным времени на продление в В.

Диаграмма 1.

Хотя камень белых 1 и выглядит, как расположенный в ключевой точке, время для него выбрано неправильно. После хода 10, белый камень Δ стоит в ненужном месте. Если чёрные, вместо 6, сыграют в 8, то белые убьют три чёрных камня, отвечая в 6.

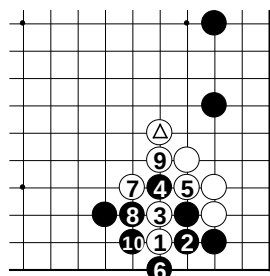


Диаграмма 2.

Если после продолжения 2 чёрные выйдут в 1, то белые будут угрожать им ходами от 2 до 6.

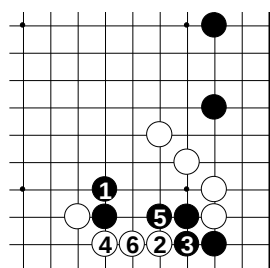


Диаграмма 3.

Нехорошо также наносить ханэ в 1. Ответ белых в 2 хорош, а к ходу 6 чёрные всё ещё в опасности.

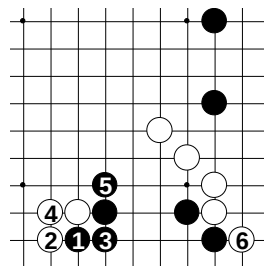


Диаграмма 4.

Здесь, к ходу 6, сделка тоже неблагоприятна для чёрных, поскольку территория белых в углу слишком велика.

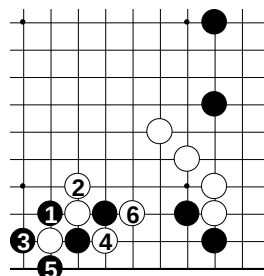


Диаграмма 5.

Чёрные должны наносить ханэ в 1. Если, после заглядывания белых в 4, чёрные соединятся в 5, то к ходу 10 результат будет лучше для белых.

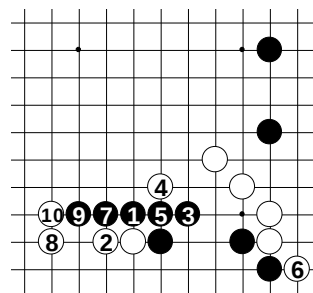


Диаграмма 6.

Но чёрные толкнут в 2. После раскалывания белых надвое к ходу 6, чёрные будут жить в углу ходом 8.

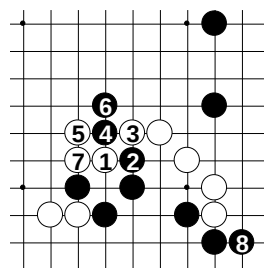
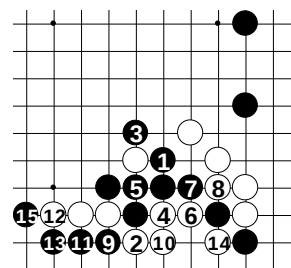


Диаграмма 7.

Ход белых в 2 – единственная возможность ответить на ход чёрных в 1. Но если белые и уцепятся за угол, то



к ходу 15 всё равно получают плохой результат.

Диаграмма 8.

Вместо хода 4 на Д.7, белым следует продлиться в 1. У чёрных нет хороших ответов на этот ход.

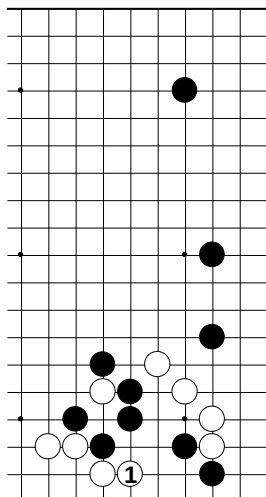
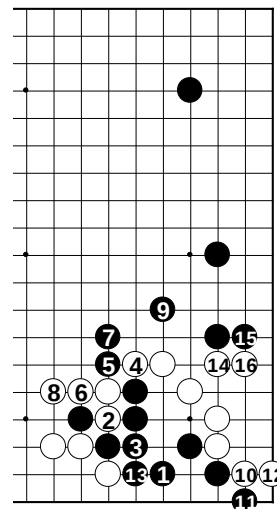
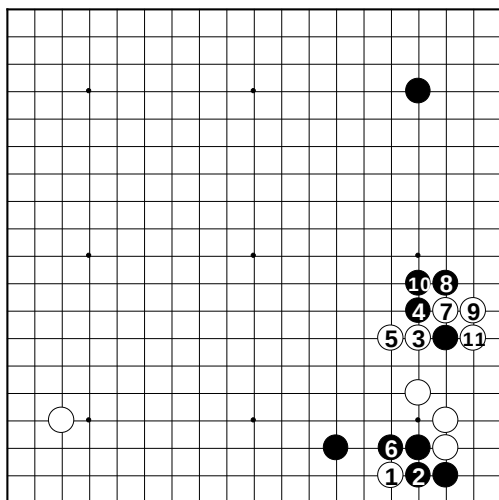


Диаграмма 11.

Из-за того, что чёрным не нравится результат Д.10, они вместо хода 2 на Д.9 могут сыграть в 1. Они смогут закрыть белых в углу ходами 5-9, но белые живут, поэтому усилия чёрных ничего им не приносят.



Продолжение 3.



Заглядывание 1 и цукэ 3 – это самое новое изобретение среди вариантов, возникающих после ОП.13. В то время как чёрные вынуждены вернуться в 6, белые разрезают в 7 и захватывают один чёрный камень.

Диаграмма 1.

В прошлом белые использовали два камня в качестве жертвы, и наносили катачки в 13.

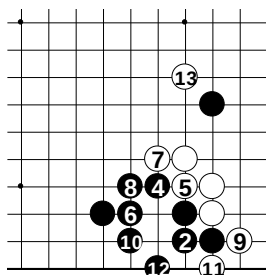


Диаграмма 2.

После Д.1 белые строят стену, в то время как чёрные защищают территорию на стороне. Но, из-за того, что у белых остаётся много слабых точек наподобие А, они не могут быть довольны этим результатом.

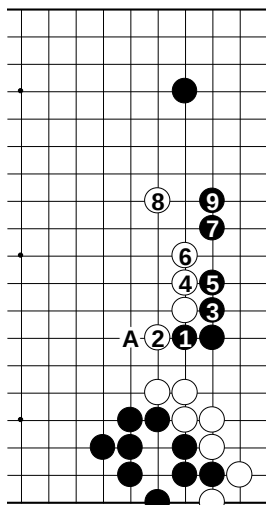


Диаграмма 3.

Цукэ белых 1 было разработано, как альтернатива ходу 7 на Д.1, но, если белые продолжают ходами 3-11, то их построения будут малы по сравнению с формой чёрных на правой стороне.

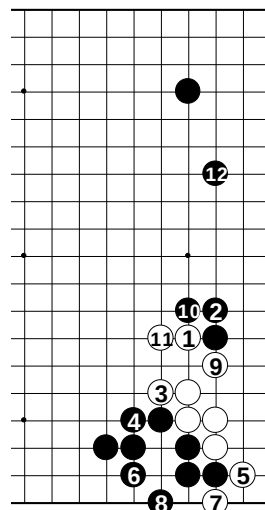


Диаграмма 4.

Если белые блокируют в 1, то результат будет практически аналогичен результату Д.3.

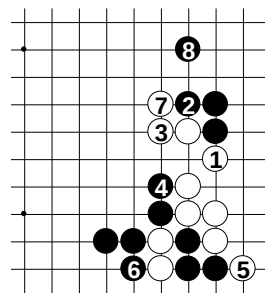


Диаграмма 5.

Недовольство белых четырьмя предыдущими диаграммами привело к изобретению хода белых 2. Если чёрные попытаются выйти в центр, играя в 3 и в 5, то будут пойманы ходами белых в 6 и в 8.

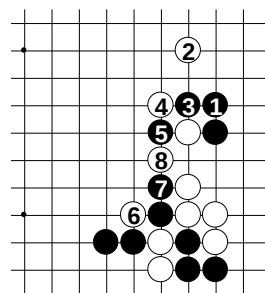
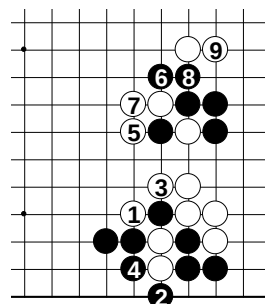


Диаграмма 6.

Соединяться понизу, ходами 2 и 4, тоже нехорошо: белые яростно атакуют чёрных, играя в 9.



неизбежна, и белые разрушены.

Диаграмма 7.

Чёрные могут рассмотреть ход кэйма в 1. Последовательность до хода 8 выглядит обоснованной, но...

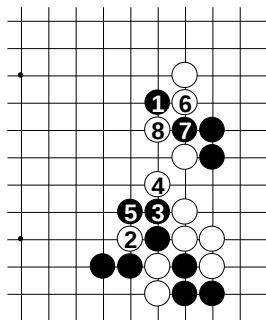


Диаграмма 11.

Поэтому, когда чёрные скользнут в 1, белым следует прыгнуть в 2. Результат к ходу 6 для белых весьма удовлетворителен.

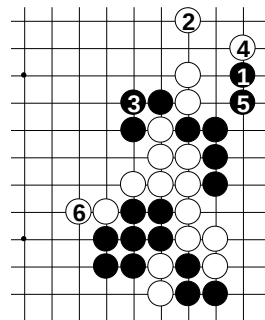


Диаграмма 8.

На атари чёрных 1 белые отвечают в 2. Если чёрные выйдут в 3, то будут ослаблены к ходу 8. Чёрные не могут быть довольны этим результатом.

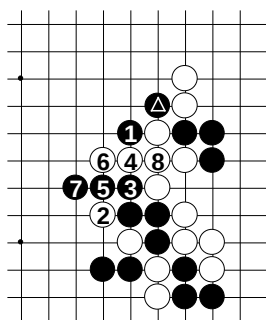


Диаграмма 12.

Чёрные могут также сыграть ханэ в 2, но они не должны продолжать в 4. К ходу 9 белые смогут получить сильную форму.

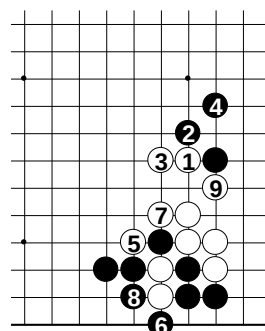


Диаграмма 9. (4=Δ)

Поэтому чёрные забирают белый камень Δ, чтобы он не влиял на чёрный камень ▲. Однако ход чёрных 10 – это ошибка, и результат, к ходу 13, благоприятен для белых.

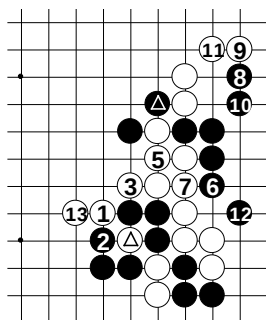


Диаграмма 13.

Вместо хода 4 на Д.12, чёрным следует толкнуть в 2. После хода 7, чёрные смогут нацелиться на давление в А, чтобы закрыть центр.

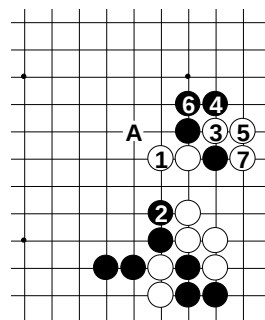


Диаграмма 10.

Вместо хода 10 на предыдущей диаграмме, чёрным следует ударить и разрезать ходами 2 и 4. Последовательность, вплоть до 14,

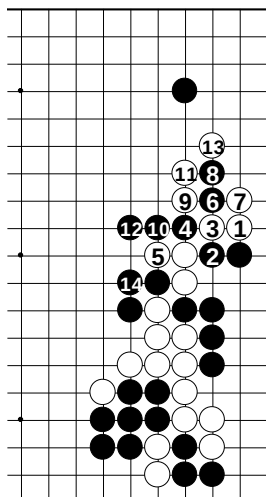


Диаграмма 14.

Если белые, вместо продления в 4, разрежут в 1, то результат к ходу 13 будет практически таким же, как и на Д.13.

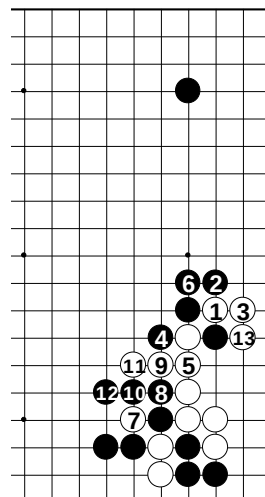


Диаграмма 15.

Для чёрных было бы просчётом продлевать в 1 вместо хода 6 в продолжении 3. После хода 8, белые могут атаковать в А или в В.

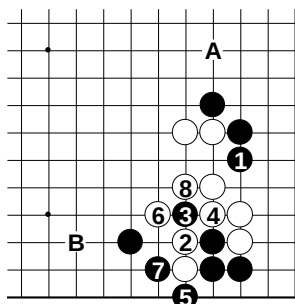
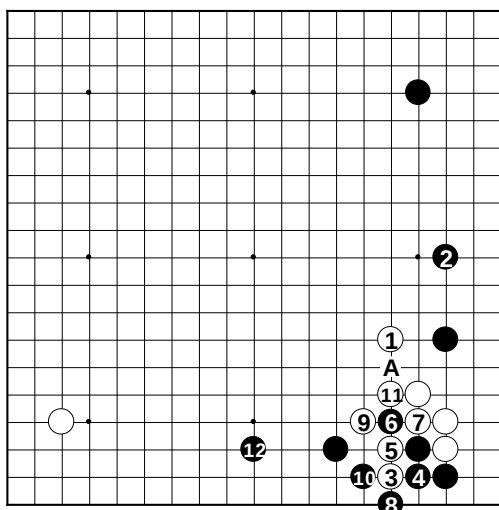


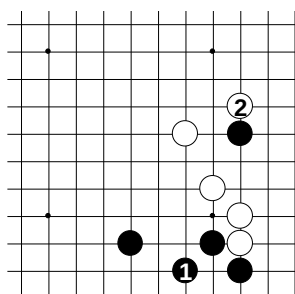
Диаграмма 16.



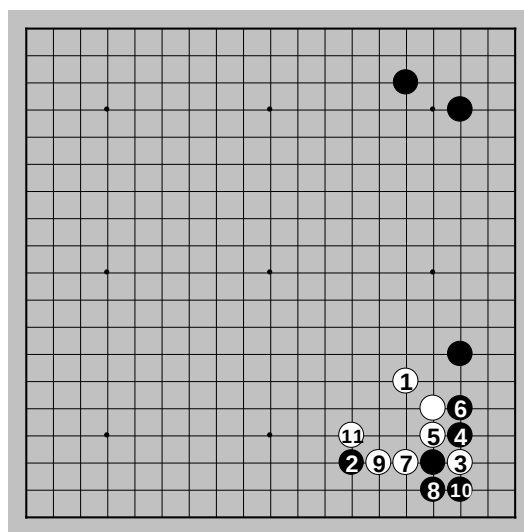
Ход белых в 1 – это новейший вариант. К ходу 11, форма белых выглядит более эффективной, чем на Д.1 в продолжении 2.

Диаграмма 17.

Если чёрные обеспечивают себе безопасность ходом в 1, то белые атакуют правую сторону, играя в 2.



Основная последовательность 14.



Ход белых в 1 делает акцент на центр. В прошлом он игрался часто; популярен и ныне. Ответ же чёрных в 2, напротив, стал старомодным. К ходу 11 чёрные получают территорию в углу, а белые строят внешнюю стену.

Диаграмма 1.

Кэйма чёрных в 1 имеет более современный вкус, поскольку в современном го центр считается более важным. К ходу 10 белые стабилизируются в углу.

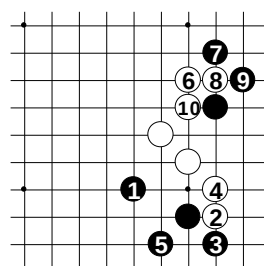


Диаграмма 2.

Старомодно также, сразу после ОП.14, делать размен от 1 до 4. В современных играх эта последовательность появляется редко.

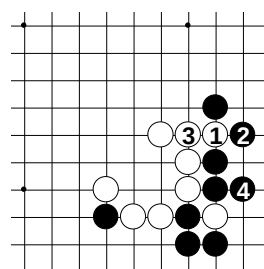


Диаграмма 3.

Если белые, после ОП.14, переключатся куда-либо ещё, то косуми чёрных в 1 будет очень большим хором.

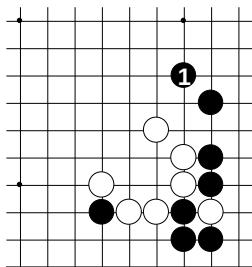


Диаграмма 4.

Ходы чёрных 1 и 3
весьма новы. Они
делаются с целью
исказить форму
чёрных при помощи
ко.

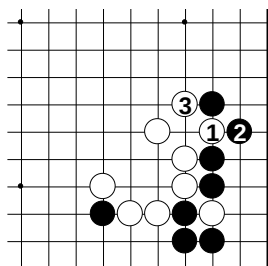


Диаграмма 5.

Если чёрные продлятся в 1, то, к ходу 8, в углу возникнет ко.

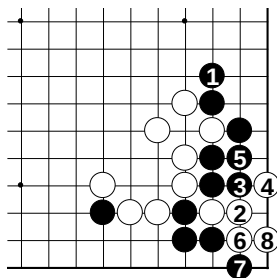
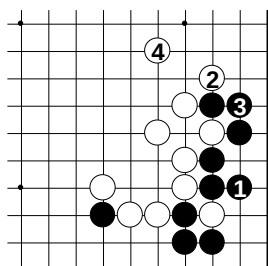
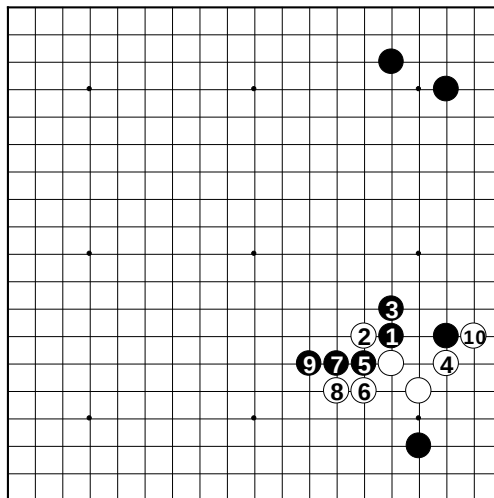


Диаграмма 6.

Если чёрные защитят угол, играя в **1**, то ходы белых в **2** и **4** будут лёгкими и хорошими.



Продолжение 1.



Если у чёрных есть влияние в верхнем правом углу, то цукэ **1** сильно. Если белые нанесут цукэ **4**, то чёрные разрежут в **5**, и далее последуют сложные варианты.

Диаграмма 1.

Дальше наиболее силен ход чёрных в **1**. Чтобы не быть подавленными, белые сопротивляются ходами **2** и **4**. К ходу **15** белые вторгаются на правую сторону чёрных, а чёрные защищают территорию в углу.

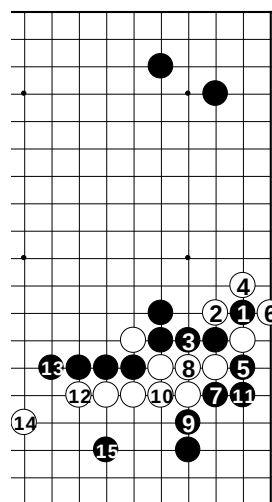


Диаграмма 2.

Далее, ходы белых **1** и **3** совершенно безотлагательны. К ходу **7** белые искусно приводят свою позицию в порядок.

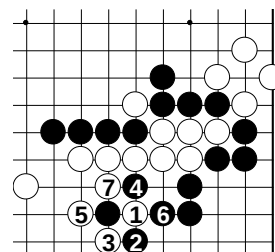


Диаграмма 3.

Если чёрные продлятся в 1, то ход белых в 2 будет спокоен и хорош. Чёрные вынуждены вернуться в 3, а белые могут ударить в 4. Ход чёрных 3 в 4 был бы просмотром из-за продолжения Б.А, Ч.З, Б.В, Ч.С и Б.Д.

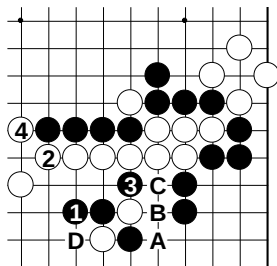


Диаграмма 4.

Ходы чёрных в 1 и 3 — это недавно изобретённый ответ на ход белых в 1 на Д.2. Результат для чёрных к ходу 7 гораздо лучше, чем на Д.2

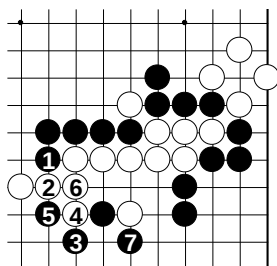


Диаграмма 5.

Ход белых в 1 необоснован. После 4 у них нет выхода.

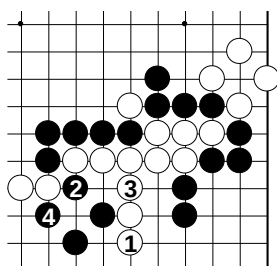


Диаграмма 6.

Если чёрные придают значение правой стороне, они могут сыграть сагари в 2, чтобы там развиваться. Белые тоже довольны территорией в углу.

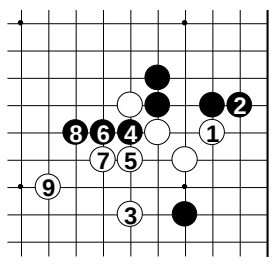
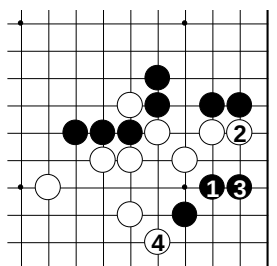


Диаграмма 7.

Играя 1 и 3, чёрные могут выжить в углу, но это будет иметь неблагоприятный эффект для их стены, поэтому,



играя так, чёрные рискуют.

Диаграмма 8.

Соединяться в 1 старомодно. К ходу 7 чёрные получают территорию, а белые получают стену.

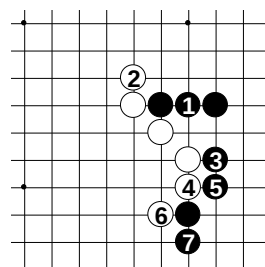


Диаграмма 9.

Если, после Д.8, чёрные разрежут в 1, то белые к ходу 9 отдадут четыре камня. Хотя территория чёрных и весьма велика, белые могут компенсировать это, дважды получая сэнтэ.

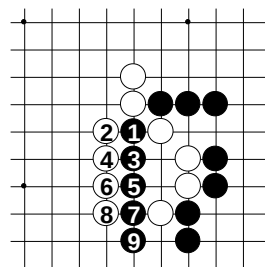


Диаграмма 10.

Вместо хода 4 на Д.8, белые могут защитить угол ходами от 1 до 9, но эту последовательность следует держать для особой ситуации, поскольку она приводит к тонкости снаружи. К тому же, белые в углу ещё не в полной безопасности.

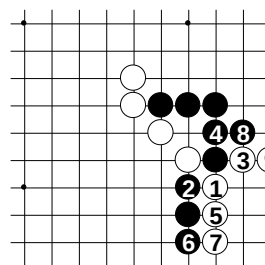
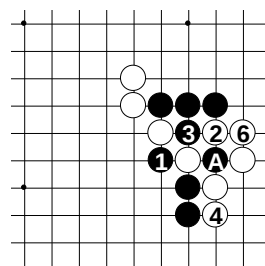
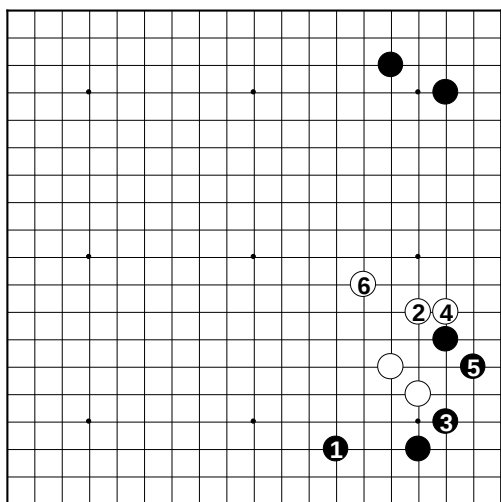


Диаграмма 11. (5=A)

Вместо хода 4 на Д.10, чёрные могут сыграть 1 и 3. В то время, как у чёрных будет сильная стена, белые получают полную безопасность в углу.



Продолжение 2.



Вместо хода 3 в ОП.14, белые могут просто сыграть катачки 2. Это очень эффективно, когда белые хотят создать угрозу влиянию чёрных на правой стороне. Ход чёрных 3 ориентирован на территорию. К ходу 6 чёрные получают территорию, а белые получают внешнее влияние.

Диаграмма 1.

Ход белых в 1 – тяжёлый. Приближение чёрных в 2 очень хорошо, и...

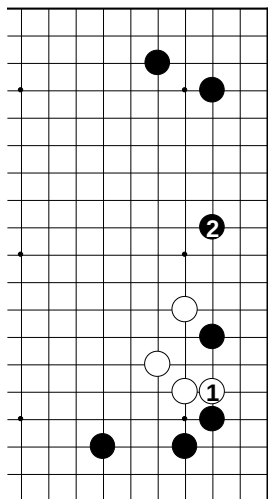


Диаграмма 2.

Даже если белые и удержат свою территорию ходом 1, то она будет сведена к минимуму после того, как в ёсэ чёрные сыграют 2 и 4.

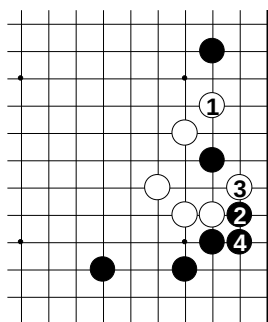


Диаграмма 3.

Вместо хода 3 в продолжении 2, чёрные могут также сыграть в 1. Ответ белых в 2 обычен и, после хода 3, результат практически совпадает с продолжением 2.

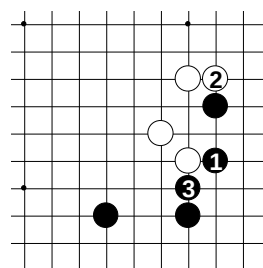


Диаграмма 4.

Белым нехорошо играть ханэ в 1 и пролезать ходами 3 и 5. Территория чёрных велика, и белые всё равно должны, чтобы быть в безопасности, добавить камень в А, после чего чёрные могут сделать форму белых скомканной, играя Ч.В, Б.С, Ч.Д.

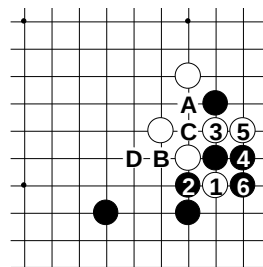
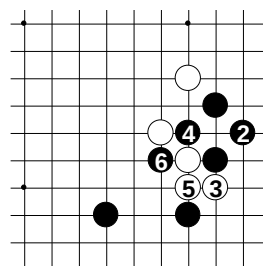
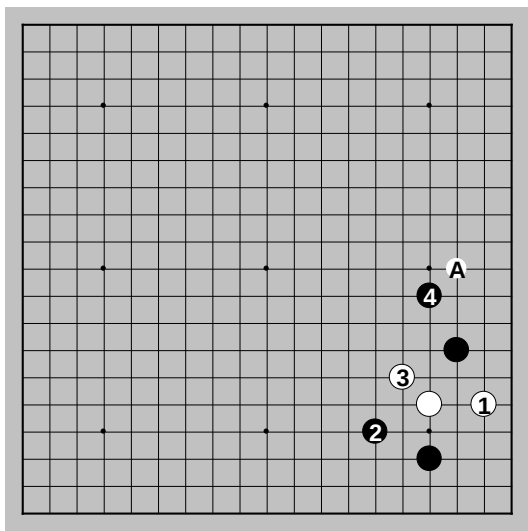


Диаграмма 5.

Кажется, что ход белых в 1 работает лучше, но, на самом деле, после того, как чёрные разрежут в 6, белые будут в опасности.



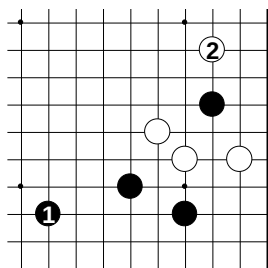
Основная последовательность 15.



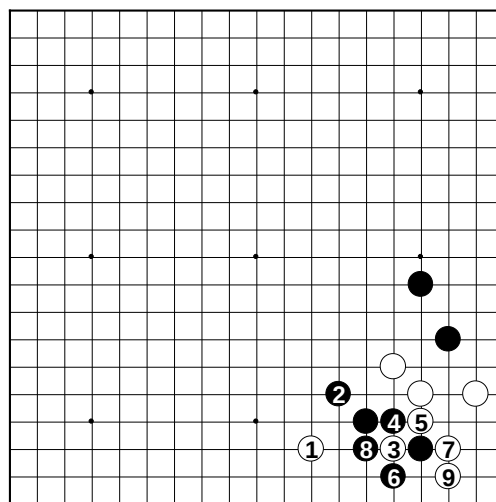
Прыжок белых в 1 провоцирует борьбу. Последовательность вплоть до хода 4 является одобряемой. Для хода чёрных 4 есть и другие варианты. Например, А.

Диаграмма 1.

Если важна нижняя сторона, они могут расширяться в 1. Когда у белых есть влияние на левой стороне, ход в 1 просто необходим. Конечно же, белые не считают это неудовлетворительным, поскольку могут получить контроль над правой стороной, атакуя чёрный камень ходом в 2.

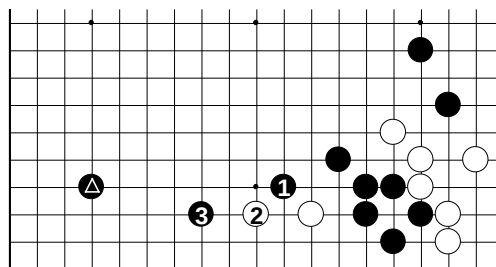


Продолжение 1.



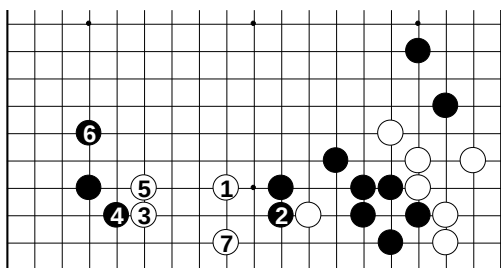
После ОП.15 белые не должны пропускать ход 1. Ответ чёрных в 2 старомоден. Далее, ход белых 3 является превосходным, и, к ходу 9 белые забирают угол.

Диаграмма 1.



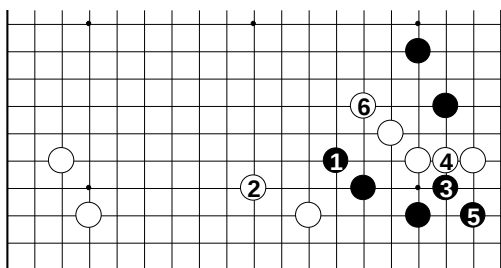
Теперь чёрным было бы очень полезно иметь каких-нибудь союзников в левом нижнем углу, как это показано здесь. Если белые выпрыгнут в 2, после того, как чёрные нанесут им катачки 1, то ход чёрных 3 будет очень жёсткой атакой.

Диаграмма 2.



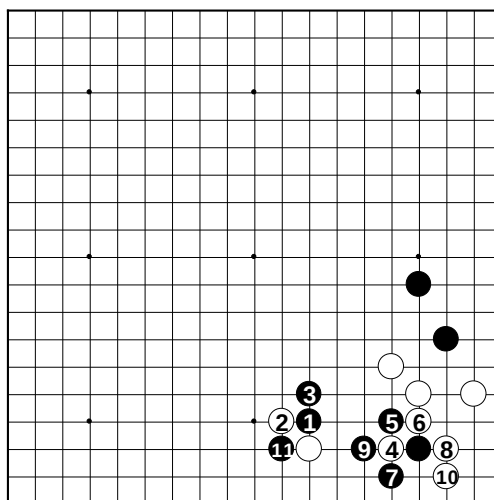
Поэтому белые ходят более легко. Последовательность от хода 1 до 7 для белых – наилучшая.

Диаграмма 3.



Если у белых есть влияние в нижнем левом углу, то они могут развить нижнюю сторону ходом 2 вместо хода 3 в продолжении 1. Но чёрные тоже могут получить компенсацию, направляя белых на правой стороне в сторону центра ходами 3 и 5.

Продолжение 2.



Ходы чёрных 1 и 3 появились совсем недавно. Последовательность вплоть до хода 11 одобряется.

Диаграмма 1.

Обычно белые стабилизируют нижнюю сторону ходами 1 и 3. Если они пренебрегут этими ходами, то чёрные сделают большую территорию на стороне, продлеваясь в 1.

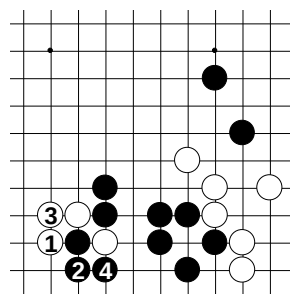


Диаграмма 2.

Если чёрные, вместо хода 7 в продолжении 2, спустятся в 1, то белым следует проявить осторожность. Хотя белые и могут – чересчур легко – соединиться ходом 2, к ходу 9 они будут убиты.

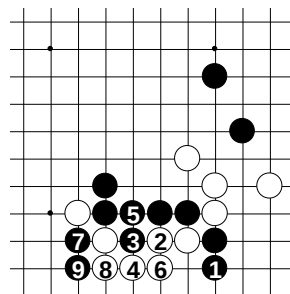


Диаграмма 3.

Поэтому косуи 1 для белых – лучший ход. Если чёрные нанесут атари в 2, то белые должны с лёгкостью отдавать им один камень и ограничивать их базу ходами 5 и 7. Хотя чёрные и возьмут этот камень, им всё равно придётся бежать в центр.

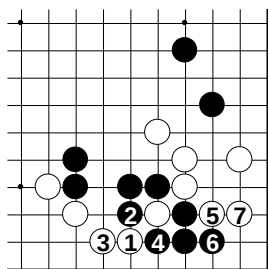


Диаграмма 4.

Ханэ снизу в 1, вместо хода Ч.5 в продолжении 2, это ход, который был изобретён совсем недавно. В данном случае ответ белых в 2 слишком прост. К ходу 9 у них нет базы в углу.

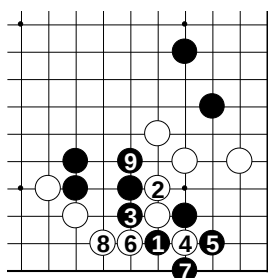


Диаграмма 5.

Даже если белые и разрежут в 1, у них всё равно не будет приемлемого результата. Вдобавок, у чёрных есть большое ёсэ Ч.А, Б.В, Ч.С.

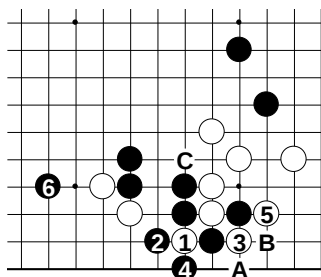
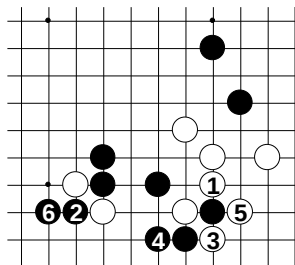
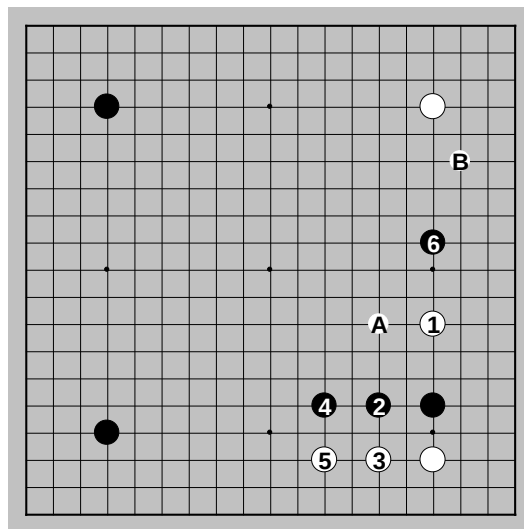


Диаграмма 6.

Поэтому ход белых в 1 – лучший. Лучшим же ответом для чёрных является разрезание в 2. Последовательность вплоть до 6 считается новым дзёсэки. Однако, в соответствии с общим мнением, ситуация немного благоприятнее для чёрных.



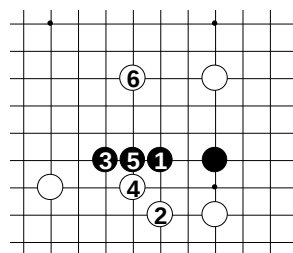
Основная последовательность 16.



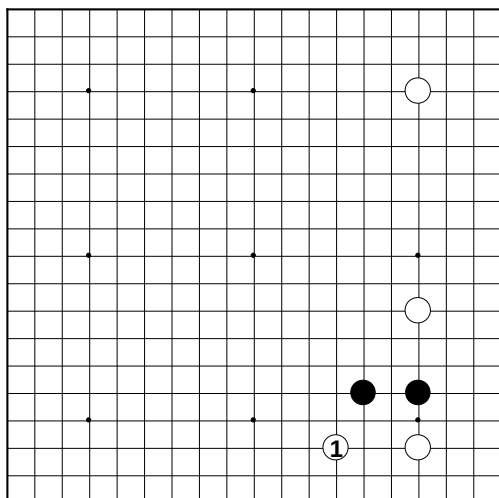
Ход белых в 1 – это относительно новое изобретение. Двадцать лет тому назад в Корее этот ход ещё не играли. Прыжок чёрных в 2 обычно используется в ситуации, когда у белых есть помощник в верхнем правом углу. После хода 6 будет борьба в центре. Если белые прыгнут ещё раз, в А, то чёрные сыграют какари В.

Диаграмма 1.

Если у белых уже есть камень на нижней стороне, как показано, то они могут жёстко атаковать чёрных ходом 6 после размена 4 на 5.

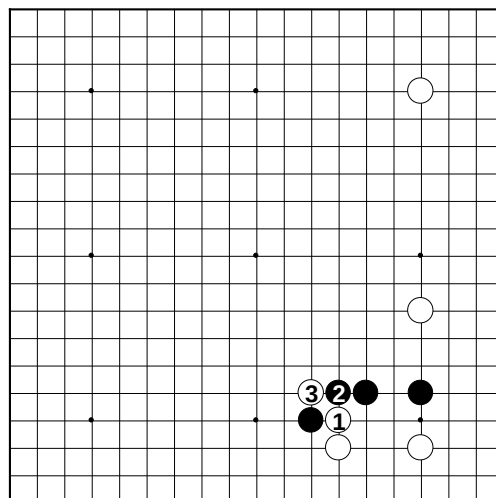


Продолжение 1.



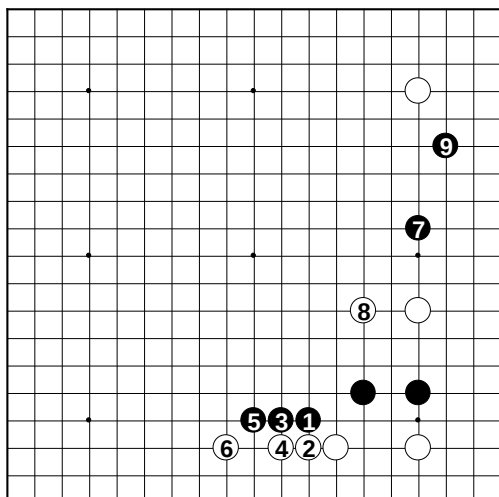
Если белые расширятся в 1, то, хотя они и смогут распространиться по стороне чуть больше, сила их атаки будет уменьшена, поскольку их прыжок никкэнтоби весьма тонок.

Диаграмма 2.



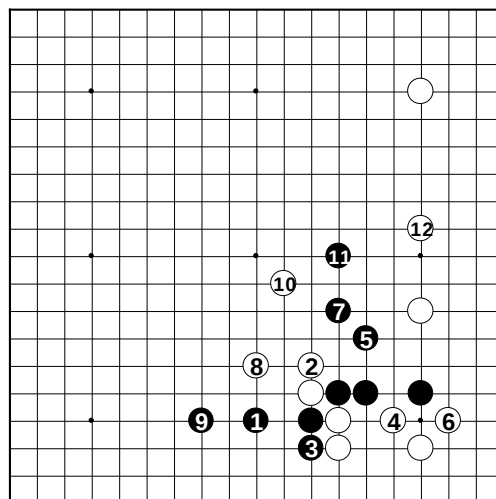
Если белым не нравится результат предыдущей диаграммы, они могут протолкнуть в 1 и разрезать в 3.

Диаграмма 1.



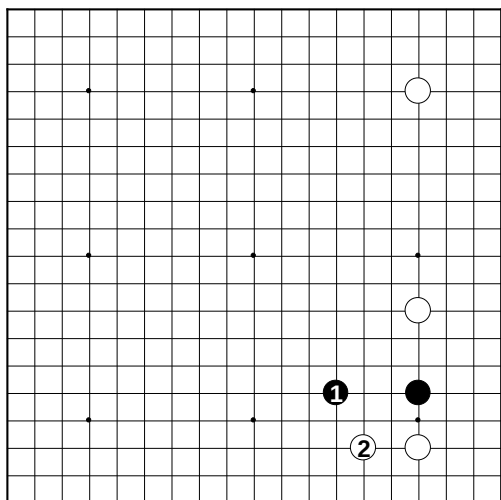
Чёрные могут сыграть катачки 1. Если белые ответят проталкиванием в 2, то чёрные смогут использовать получающуюся в результате стену для атаки белого камня справа ходом 7.

Диаграмма 3.



После разрезания чёрные должны прыгать в 1. Последовательность вплоть до хода 10 практически стандартная.

Продолжение 2.



Никкэнтоби чёрных 1 часто появляется в современных играх. Он часто используется, как временная мера, когда есть важный ход где-либо ещё. Если белые прыгнут в 2, то чёрные могут куда-нибудь переключиться, поскольку их позиция тут достаточно лёгкая.

Диаграмма 1.

Если чёрные продолжают играть в углу, то обычной бывает последовательность вплоть до хода 9, но форма чёрных тут тоньше, чем в ОП.16.

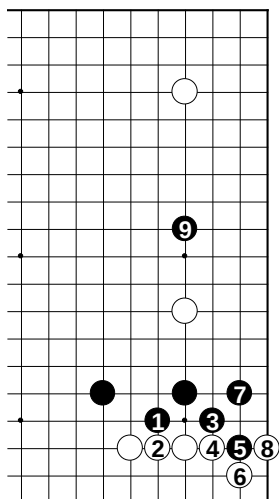
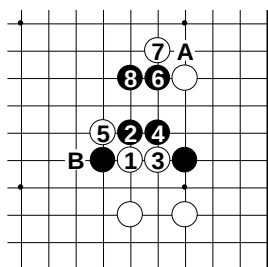


Диаграмма 2.

Если же чёрные переключаются куда-либо ещё, в соответствии со своим изначальным намерением, то белым становится легко разрезать в 5 после ходов 1 и 3. Но, из-за того, что белые разрезают плохим способом, ответ



чёрных тоже лёгок. Ходы чёрных 6 и 8 угрожают в А и в В.

Диаграмма 3.

Разрезание в 1 хуже, чем разрезание в 5 на предыдущей диаграмме. Хотя белые и получают территорию в углу, стена чёрных слишком хороша.

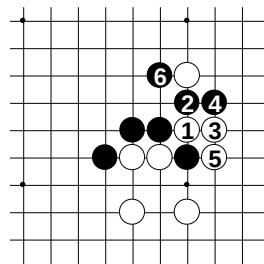


Диаграмма 4.

В данном случае ход белых в 2 правилен. Теперь стратегией чёрных будет опереться на белых в 3. К ходу 7 у белых нет причин для недовольства.

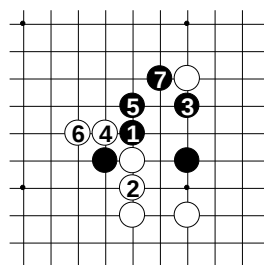


Диаграмма 5.

Если белые продлятся в 4, то чёрные прочно соединятся в 5.

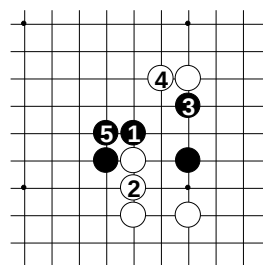
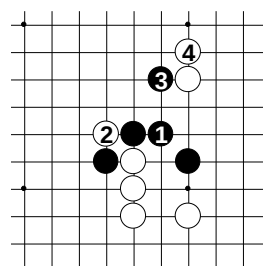
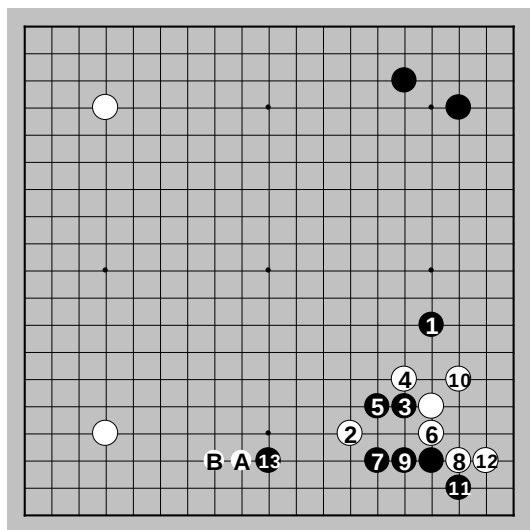


Диаграмма 6.

Чёрным нехорошо, вместо хода 3 на Д.4, отступать в 1. После 4, чёрные будут яростно атакованы.



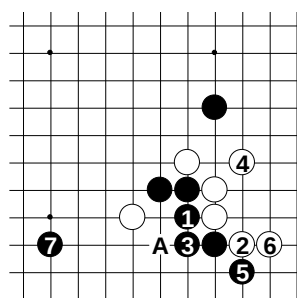
Основная последовательность 17.



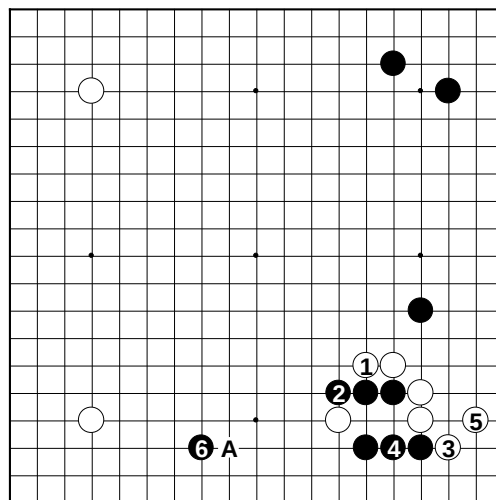
Ход белых в 2 – наиболее частый ответ на хасами чёрных в 1. Если у чёрных есть влияние в верхнем правом углу, то ход белых 2 продемонстрирует всю свою ценность. Вплоть до хода 13, это один из наиболее привычных вариантов. Вместо хода чёрных в 13 возможны также ходы в А или в В.

Диаграмма 1.

Блокирование в 1 потеряло свою стильность. К ходу 7 форма чёрных становится малость неэффективна, поскольку им лучше было бы иметь камень в А, чем в 1.



Продолжение 1.



Белые, вместо хода 8 в ОП.17, могут толкнуть в 1. В то время, как они получают больше территории в углу, чёрные получают больше влияния на нижней стороне. Вместо хода чёрных в 6, хорош также ход в А.

Диаграмма 1.

Белым нехорошо, вместо хода 8 в ОП.17, влезать ходами 1 и 3. По сравнению с территориальной выгодой белых, стена чёрных сильнее и, к тому же, чёрные могут сжать в А.

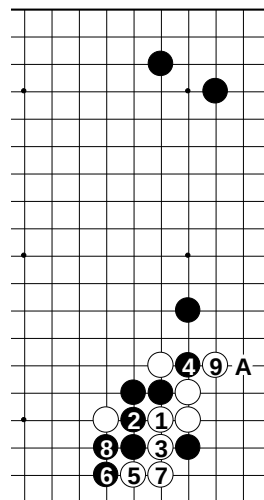
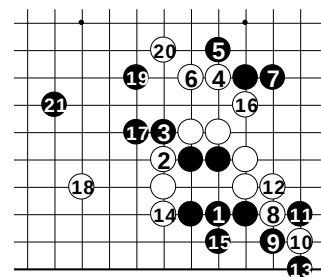


Диаграмма 2.

Несколько лет назад у чёрных было популярным соединение «бамбук» вместо хода 2 в продолжении 1, в



результате чего битва, показанная на этой диаграмме, становилась неизбежной. К ходу **20** ситуация становится равной.

Диаграмма 3.

Если лестница благоприятна для белых, то они могут, вместо хода **20** на Д.2, сжать в **1**. В ответ чёрные должны отступить в **2**, и белые смогут более легко продвинуться в центр, играя в **3**.

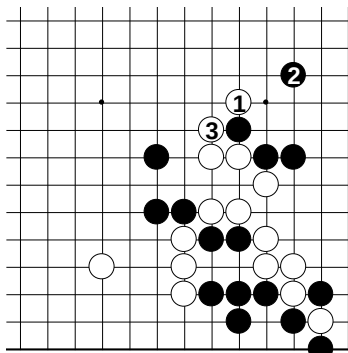


Диаграмма 4.

На этой диаграмме показана вышеупомянутая лестница.

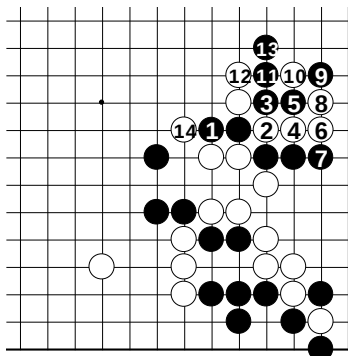
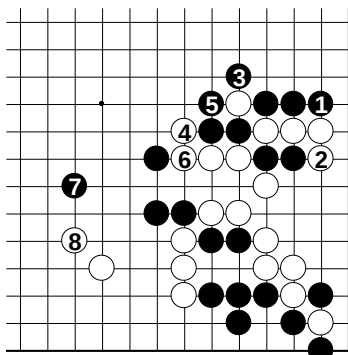
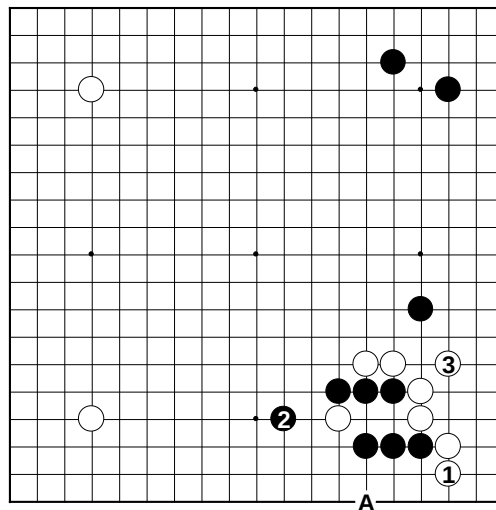


Диаграмма 5.

Даже когда лестница для чёрных неблагоприятна, если у них есть влияние в верхнем правом углу, то они могут выходить в центр ходом **1** на Д.4. Далее чёрные блокируют ходом в **1** (здесь) вместо хода **7** на Д.4, чтобы построить крепкую стену. Но им не избежать слабости чёрных камней в центре.



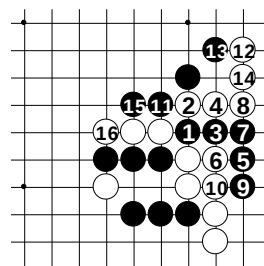
Продолжение 2.



Если белые желают получить больше территории, им следует спуститься в **1**. Этот их ход полезен не только для защиты большей территории, но и для угрозы чёрным, у которых нет базы в углу. Ход белых в **1** привлекателен также и тем, что после него возможен «прыжок обезьяны» в **A**.

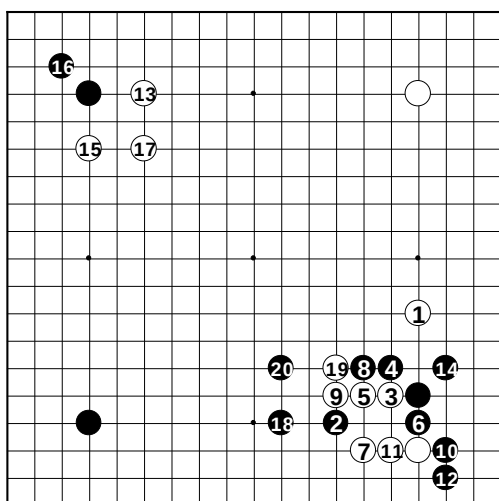
Диаграмма 1.

Однако белые не могут спускаться в пункт **1** в продолжении 2, если показанная здесь лестница для них неблагоприятна.



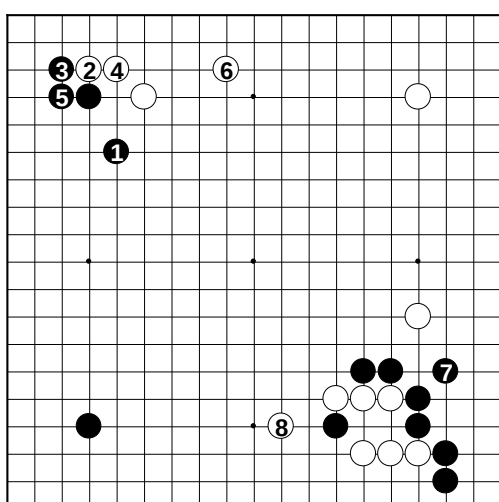
белые просто ответят в 8, то чёрные будут спасены.

Пример из реальной игры.



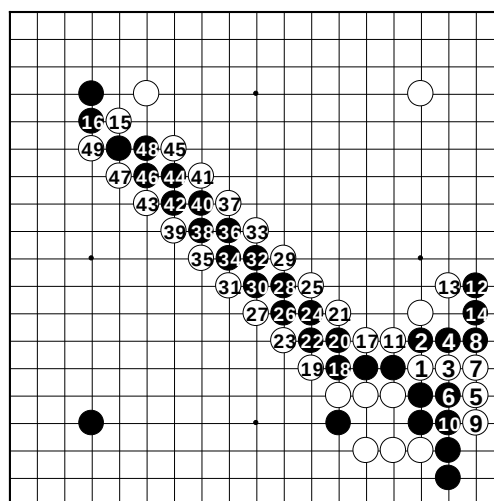
Из-за того, что чёрные могут спускаться в 12 только если лестница благоприятна для них, белые используют эту лестницу, приближаясь в 13. Далее чёрным не защитит угол иначе, как играя в 14, после чего белые получают большой выигрыш в левом верхнем углу к ходу 17. Чёрные могут это компенсировать, атакуя белых ходами в 18 и в 20.

Диаграмма 1.



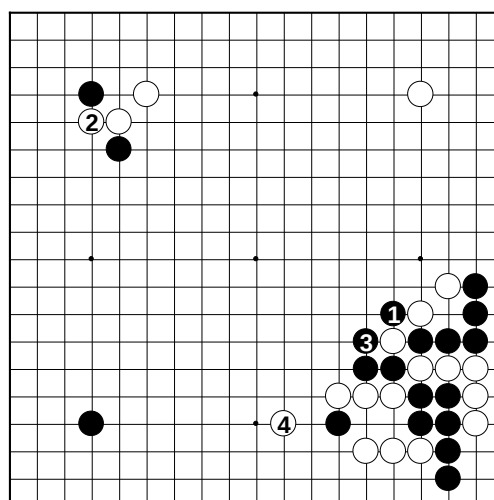
Ход чёрных в 1 расстраивает планы белых создать разрушитель лестниц. Если

Диаграмма 2.



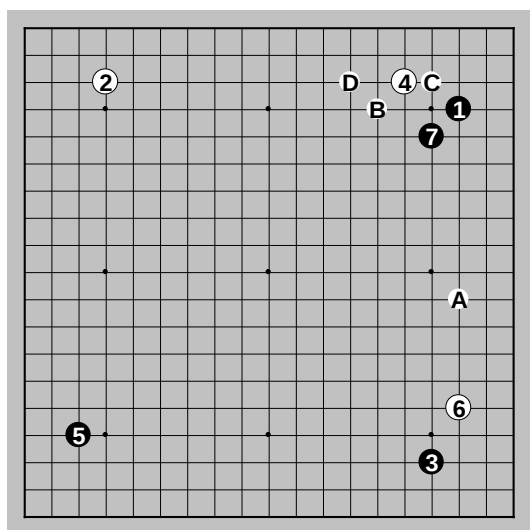
Однако белые предпринимают меры по уничтожению чёрных. Разрезание в 1 – это первый шаг. После 14, ход белых в 15 – это второй шаг. Если чёрные невинно ответят в 16, то вся лестница чёрных будет убита к ходу 49.

Диаграмма 3.



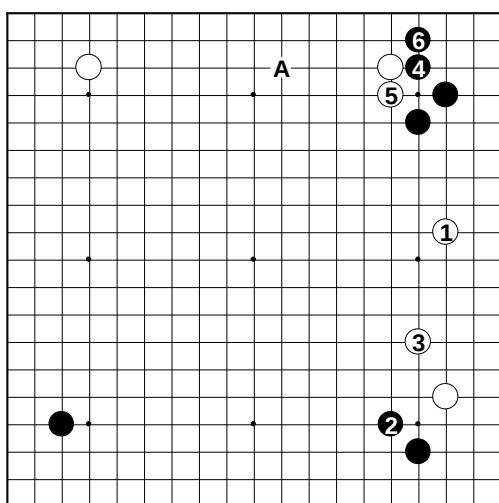
Поэтому чёрным следует забрать один камень ходами 1 и 3, в то время как белые разделят чёрных на части, играя в 2. Короче говоря, ход чёрных в 1 на Д.1 оказывается просчётом.

Основная последовательность 18.



Ход 7 – это известное косуми Сю:саку. Хотя его и начали играть около 150 лет назад, он всё равно относительно часто появляется и в современных играх. Дефект этого хода – в его медлительности, но у чёрных есть много возможностей развития от него, к примеру: расширение в **A**, давление на белый камень 4 в **B**, защита угла в **C** и атака в **D**.

Продолжение 1.



После ОП.18 белые, обычно, расширяются в 1. Ходы чёрных 2 и 4 подчёркивают защиту больше, чем атаку. Далее для обоих игроков становится важна точка **A**.

Диаграмма 1.

Надавливать в 2 (???может, в 1?) нелогично, поскольку белые камни на правой стороне угрожают влиянию чёрных.

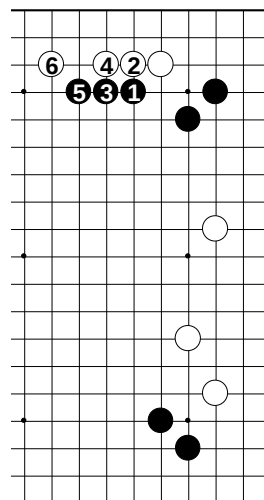


Диаграмма 2.

Вместо хода 3 в продолжении 1, белые могут также сыграть в 3.

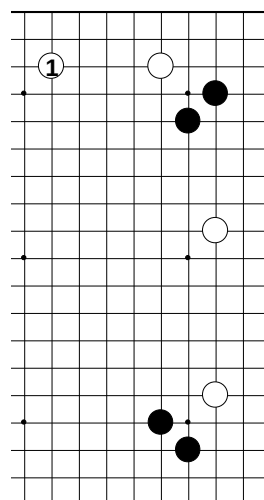
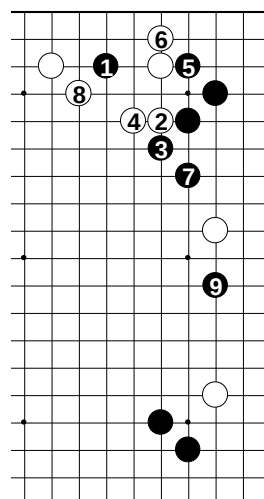


Диаграмма 3.

Ход чёрных в 1 вызывает белых на ответ. Если белые приложат все свои усилия к стабилизации на верхней стороне, то чёрные будут в состоянии яростно



атаковать правую сторону, играя в 9.

Диаграмма 4.

Поэтому белые играют в 1, чтобы избежать результата Д.3.

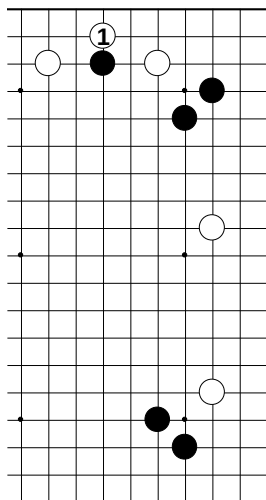
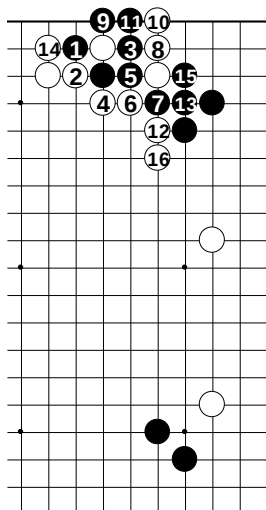
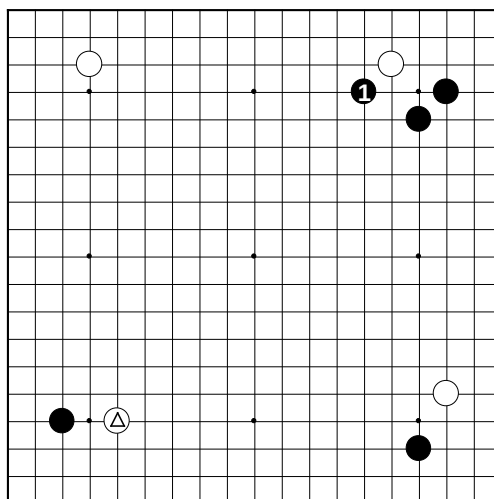


Диаграмма 5.

Последовательность вплоть до хода **16** обычна; чёрные получают территорию, в то время как белые строят внешнее влияние.



Продолжение 2.



Если белые и тут сыграют какари в Δ , то нормальным продолжением будет ход чёрных в **1**.

Диаграмма 1.

Если белые прыгнут в 1, то чёрные разовьются по правой стороне в 2.

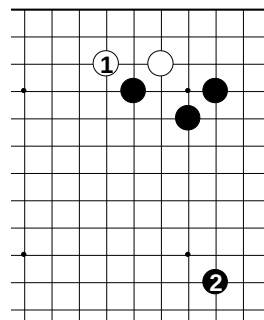


Диаграмма 2.

Если белые толкнут в **1**, то результат будет почти таким же, как и на Д.1.

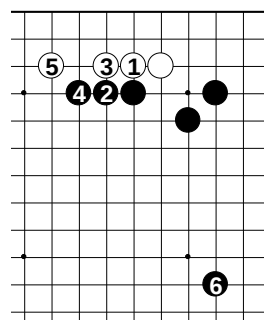
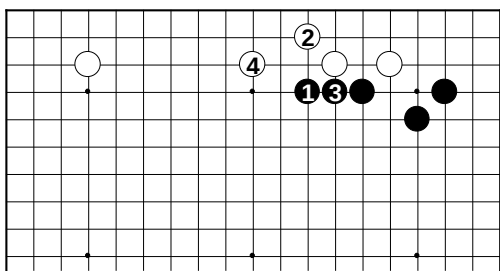


Диаграмма 3.



После Д.1 чёрные могут сыграть в 1, чтобы сжать простор белых. Локально ходы белых в 2 и 4 нормальны, но в целом их форма слишком низкая.

Диаграмма 4.

Поэтому белые выходят в 1 и разрезают в 3.

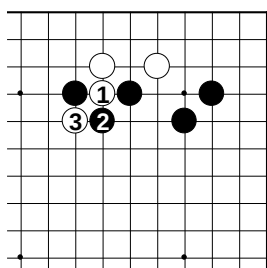


Диаграмма 5.

Если чёрные уцепятся за локальную территорию ходами от 1 до 7, то белые смогут построить хорошее влияние в центре. Однако территория чёрных не так уж и мала, хотя они и не смогли реализовать своё изначальное намерение построения хорошего территориального мойо на правой стороне.

Диаграмма 6.

Наиболее мощный ответ чёрных на данной диаграмме — это ход в 1. В то время, как белые забирают камень, чёрные могут запереть их в углу и построить великую стену.

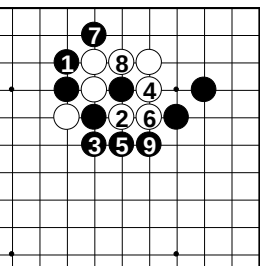


Диаграмма 7.

Поэтому белые, вместо хода в 8 на Д.6, должны выходить в 1, но, поскольку ход чёрных в 2 приносит им столь много, результат для белых всё равно остаётся неудовлетворительным.

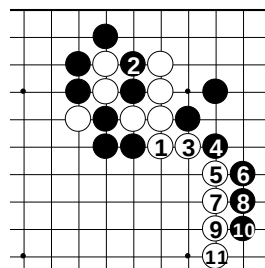


Диаграмма 8.

Вместо хода в 4 на Д.6 белые пытаются спуститься в 1, но чёрные запирают их в углу и получают почти такой же результат, как и на Д.6.

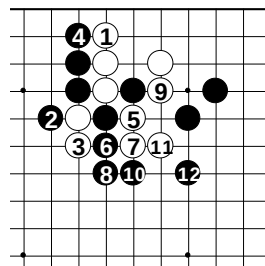


Диаграмма 9.

Вывод таков: вместо хода 2 на Д.6, лучший ход белых — это 1 (здесь). К ходу 7 результат у обоих игроков равный.

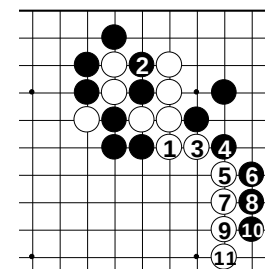
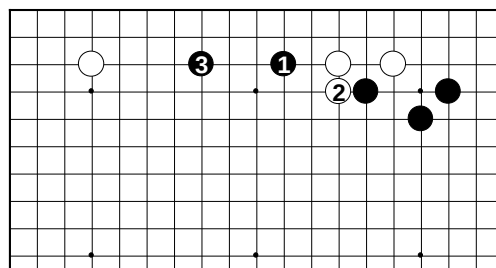
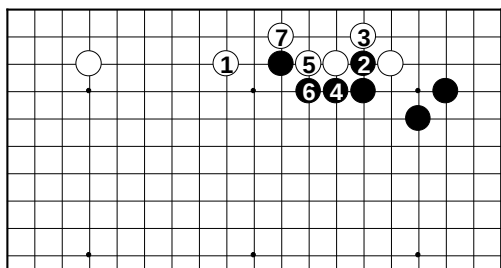


Диаграмма 10.



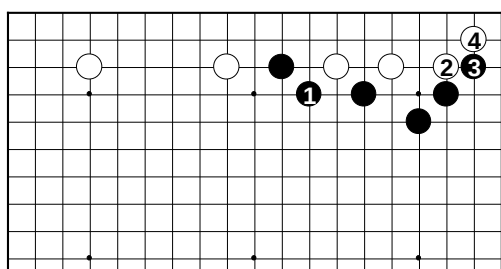
Когда у белых есть влияние в верхнем левом углу, чёрные могут рассмотреть хасами в 1. Цель этого хода больше в том, чтобы угрожать влиянию белых, чем в том, чтобы атаковать белых на стороне.

Диаграмма 11.



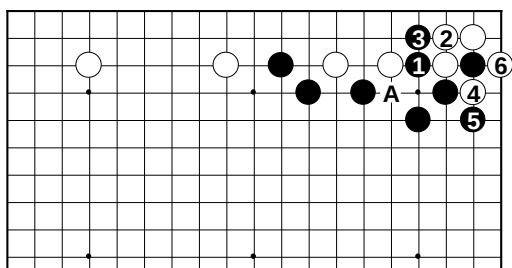
Ходом в 1 белые пытаются поддержать эффект закрытости верхнего левого угла. Хотя влияние чёрных на правой стороне и растёт, белые всё равно могут быть довольны областью, которые они получают слева после хода 7.

Диаграмма 12.



Ход чёрных в 1 немного лукав. Ходы белых в 2 и 4 здесь – хорошие.

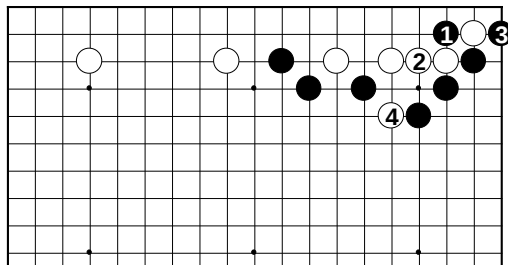
Диаграмма 13.



Чёрным на данный момент невыгодно занимать верхнюю сторону. К тому же,

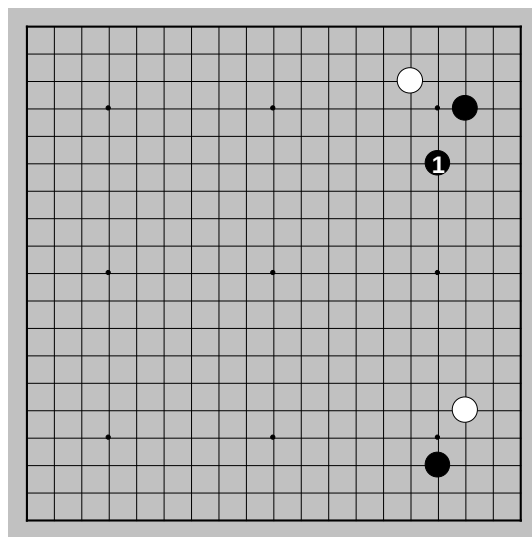
здесь им нужно добавить ещё один камень, чтобы защитить свою слабость в А.

Диаграмма 14.



Однако чёрным нехорошо также занимать и угол, поскольку, после прорыва белых ходом 4, чёрные камни на верхней стороне становятся слабы.

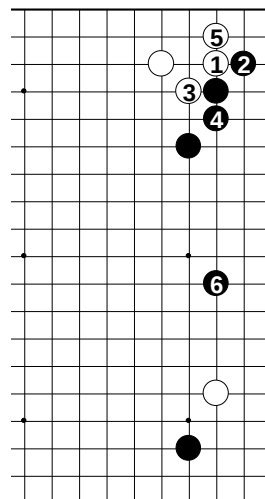
Основная последовательность 19.



Кэйма чёрных в 1 делает акцент на защите.

Диаграмма 1.

Если белые поспешат стабилизироваться в углу, то ход чёрных 6 станет



великолепным ходом расширение-хасами. Поэтому, в данном фусэки, белым не следует избирать этот вариант.

Диаграмма 2.

И напротив, если уже стоит белый камень Δ , то чёрным не следует играть в 1. После хода 2, белых чёрным останется лишь узкое расширение в А.

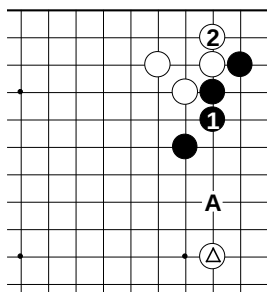


Диаграмма 3.

В данной ситуации ответ чёрных в 4 правилен. Последовательность вплоть до хода 16 является естественной.

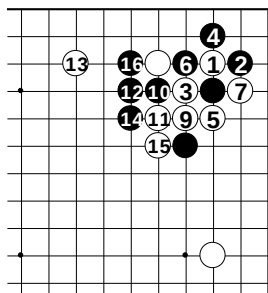


Диаграмма 4.

Хотя ход белых в 1 и прочен, он на одну линию уже, чем обычное расширение после ходов Ч.2, Б.3.

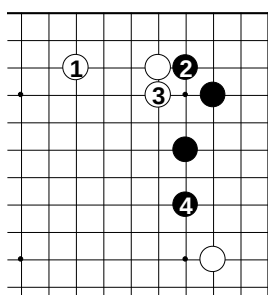
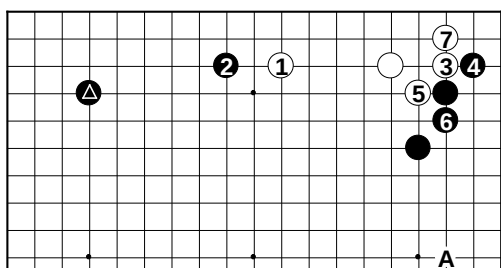
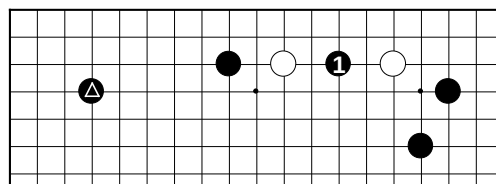


Диаграмма 5.



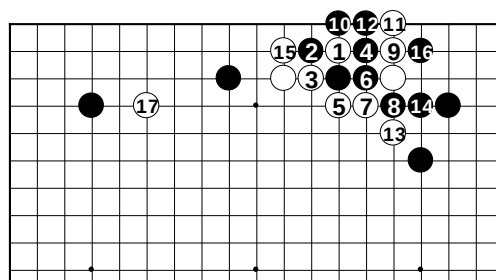
Поэтому расширение через три пункта здесь для белых наиболее привычно. Когда у чёрных есть камень в верхнем левом углу, их ход в 2 хорош. Против этого, белые будут стабилизировать угол ходами от 3 до 7. Далее чёрные могут занять хорошее место, играя в А, так что им не на что жаловаться.

Диаграмма 6.



Если белые проигнорируют ход чёрных в 2 на Д.5, то далее последует естественный ход чёрных в 1.

Диаграмма 7.



Если, после Д.6, белые сыграют цукэ 1, то, к ходу 16, чёрные могут получить огромную территорию в углу. Ход белых в 17 не так уж и угрожает, поскольку белые недостаточно сильны, чтобы атаковать чёрных на верхней стороне.

Диаграмма 8.

Белые должны разменяться, играя 1 и 3, прежде чем играть цукэ в 5. Сразу после этого хода в 5, чёрным сложно получить хороший результат.

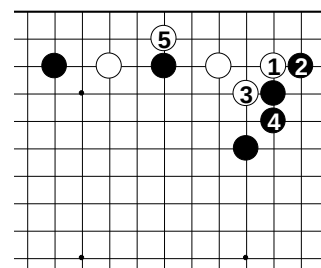
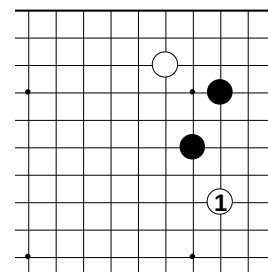


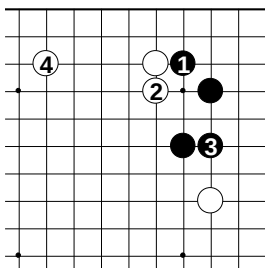
Диаграмма 9.



Вернёмся к ОП.19: существует новый, агрессивный ход белых в 1.

Диаграмма 10.

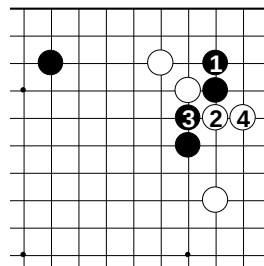
Хотя ходы чёрных в 1 и 3 весьма крепки, они также чересчур защитные. Белые будут очень счастливы иметь возможность расшириться в 4.



неприятного результата Д.12. Если чёрные отступят в 2, то, после хода в 5, ситуация будет благоприятна для белых.

Диаграмма 14.

Это делает ход чёрных в 1 очевидным ответом. После хода 4 можно ожидать действительно яростной битвы.



Основная последовательность 20.

Диаграмма 11.

Поэтому чёрным хорошо встретить приближение Δ белых, играя в 1.

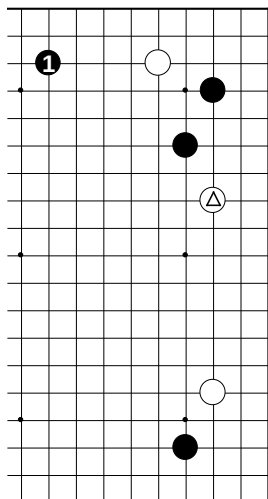
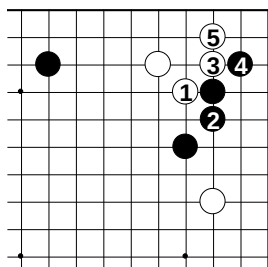


Диаграмма 12. (8=1)

Если белые попытаются стабилизировать себя в углу ходами 1 и 3, то к ходу 12 состоится большой размен. Чёрные в результате получат больше, поскольку их территория неприступна.

Диаграмма 13.

Ход белых в 1 был разработан, чтобы избежать



Ход чёрных в 1 был одним из любимых у Го Сэйгэн во времена его зенита.

Диаграмма 1.

Ход чёрных в 1 плох тем, что приближение белых в 2 слишком хорошо согласуется с позицией белых в правом нижнем углу.

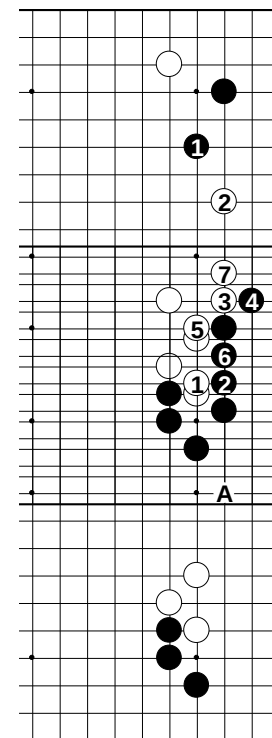


Диаграмма 2.

После ОП.20 обычной является последовательность вплоть до хода 7. После неё хорошо расширение чёрных в А.

Диаграмма 3. (5=Δ)

При некоторых обстоятельствах, чёрные могут перенаправить последовательность ходами в 1 и в 3. Но, локально, позиция у белых лучше, чем у чёрных.

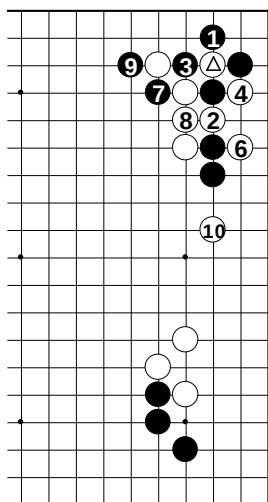


Диаграмма 4.

Чёрные могут также сдвинуть здесь ход 2, чтобы не допустить хорошей формы белых из Д.2. Если у чёрных есть влияние в верхнем левом углу, то их ход в 4 будет уместен.

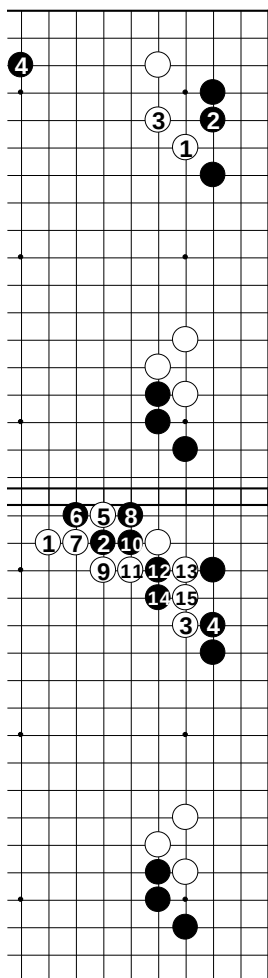
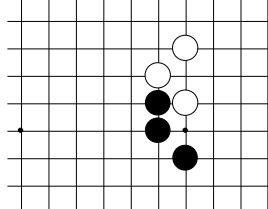
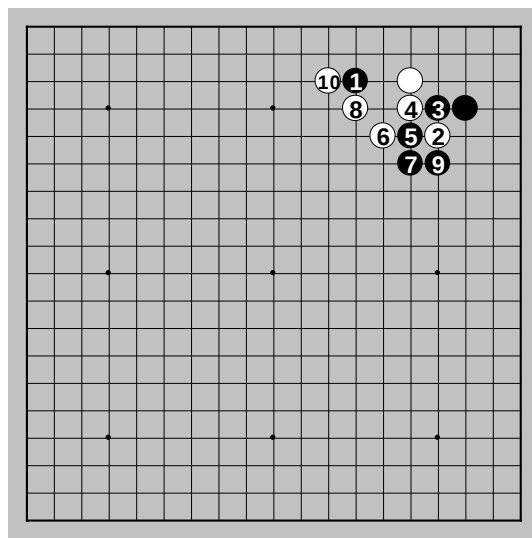


Диаграмма 5.



Белые могут также развиваться в 1. Вторжение чёрных в 2 немного поспешно. После хода 18(???) чёрным ситуацию не спасти.

Основная последовательность 21.



Хасами чёрных в 1 – это самая жёсткая из атак, но ход белых в 2 – это очень мощный ответ. Ходы чёрных 3 и 5 тоже яростны, но к ходу 10 результаты у белых и у чёрных равные.

Диаграмма 1.

Вместо провоцирования борьбы ходом 3 в ОП.21, чёрные могут также толкнуть вдоль стороны в 1. Атака белых ходом в 4 весьма естественна.

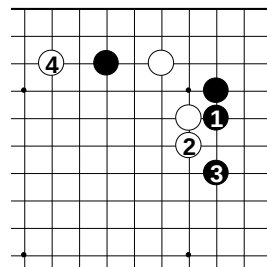


Диаграмма 2.

Если чёрные прыгнут в 1, то белые сыграют цукэ в 2.

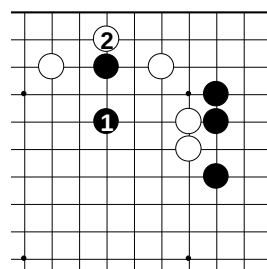
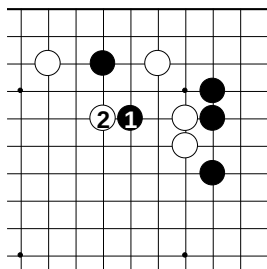


Диаграмма 3.

Против кэйма чѣрных ход белых в 2 – это тэсудзи.



Если чѣрные проигнорируют ход белых в 1 на Д.6, то ходы белых 1 и 3 будут хорошими.

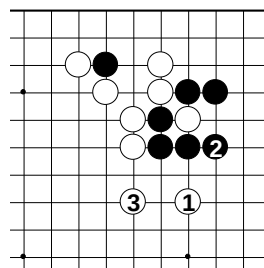


Диаграмма 4.

После ОП.21, ход чѣрных в 1 занимает ключевую точку для распространения хорошего влияния.

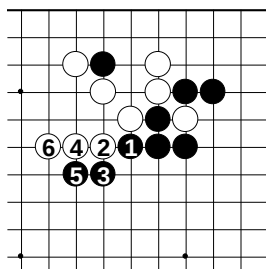


Диаграмма 9. (8=Δ)

Чѣрные не могут пропустить ход 2 на Д.7. Если они так поступят, то хороший ход в 1 позволит белым упаковать чѣрных к ходу 9.

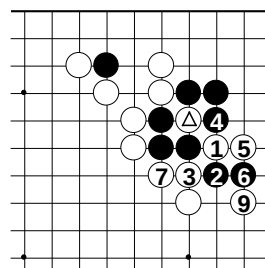


Диаграмма 5.

Если белые переключатся куда-либо ещё, то чѣрные смогут построить большую стену ходами от 1 до 5.

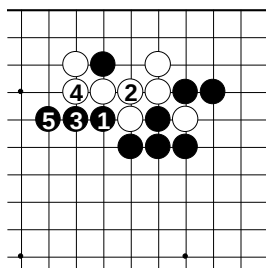


Диаграмма 10.

Если у чѣрных есть влияние в верхнем правом углу, то они не должны следовать этой последовательности в нижнем правом углу, поскольку их влияние будет погашено силой белых.

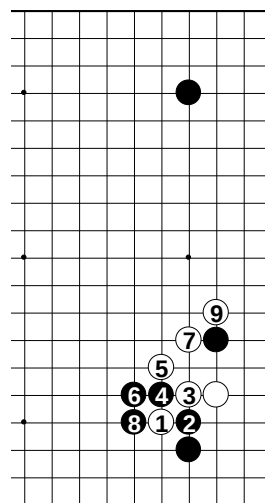


Диаграмма 6.

Здесь белым важно занять пункт 1, чтобы создать влияние над верхней стороной.

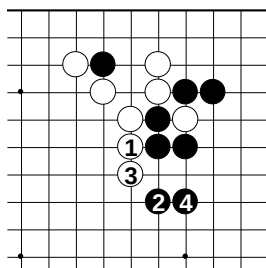


Диаграмма 7.

Если чѣрные нанесут ханэ в 1, то белые разрежут в 2. После хода 6 чѣрных ждут трудности.

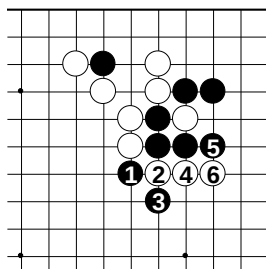
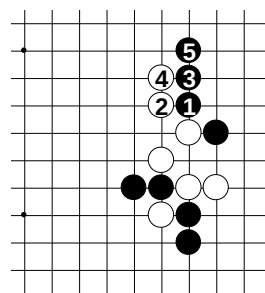


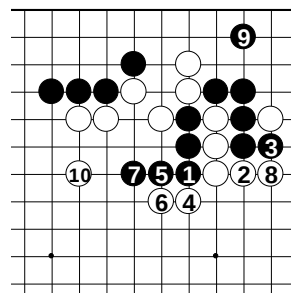
Диаграмма 8.

В данной ситуации чѣрные, вместо хода 8 на Д.10, должны развивать правую сторону ходами от 1 до 5.



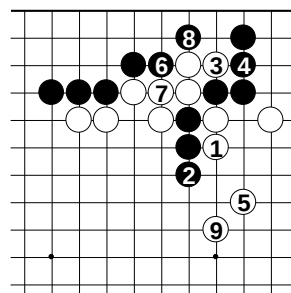
продолжении 1, чёрные вломятся ходами 1-7, то это принесёт белым счастье. В то время, как чёрные камни станут плоскими, белые построят большую стену.

Диаграмма 3.



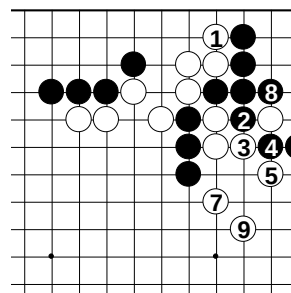
Если чёрные попытаются спасти два камня в центре, то это лишь утяжелит их.

Диаграмма 4.



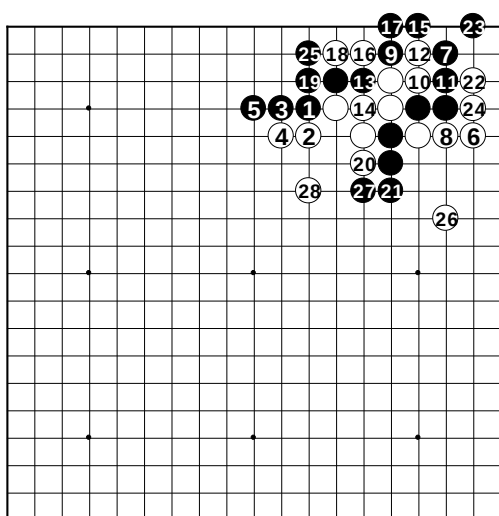
Ход белых в 1, вместо хода 8 в продолжении 1, был изобретён недавно. Последовательность вплоть до хода 9 теперь считается практически дзёсэки.

Диаграмма 5.



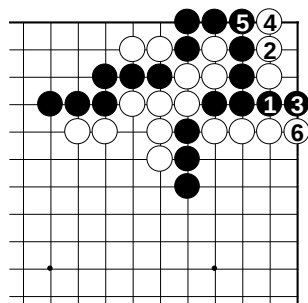
Вместо хода 5 на Д.4, белые могут также блокировать в 1. К ходу 9 обоим игрокам не на что жаловаться.

Продолжение 1.



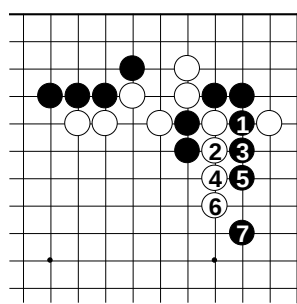
Ходы чёрных 1, 3 и 5 развивают верхнюю сторону. И ход белых в 6, и ход чёрных в 7 стоят заучивания. Хотя эта последовательность и сложна, все игроки, имеющие дан, обязаны знать её вплоть до хода 28.

Диаграмма 1.



Если чёрные, вместо хода 23 в продолжении 1, невинно протолкнут в 1, то к ходу 6 будут пойманы.

Диаграмма 2.

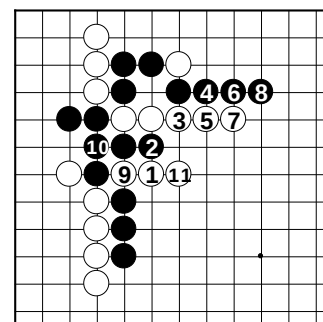


Если, вместо хода 7 в

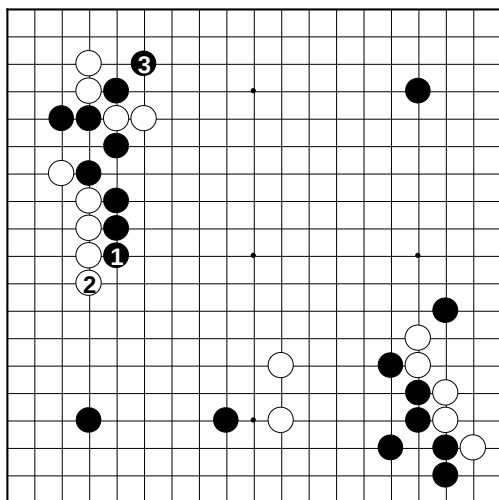
чёрных в 2, но перед тем, как чёрные его сыграют, они должны быть уверены в лестнице, создаваемой ходами Б.А, Ч.В.

Диаграмма 3.

Ход белых в 1 — это своевременное Заглядывание. Если чёрные алчно сыграют в 8, то к ходу 11 чёрные камни на левой стороне будут убиты.

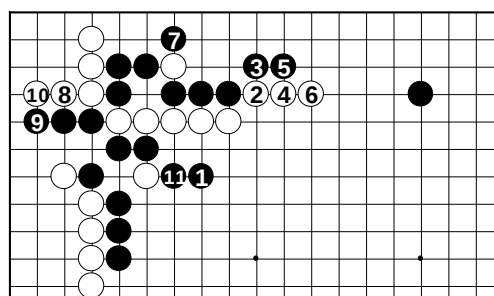


Пример из реальной игры.



Обычно чёрным нехорошо разменивать камень в 1 на белый камень в 2, но, при данных обстоятельствах, это подготовка к действию камнем 3.

Диаграмма 4.



Чёрные должны укреплять сторону, играя в 1. Хотя они и вынуждены допустить белый камень в 2, результат к ходу 11 не так уж плох.

Диаграмма 1.

Первый ход белых, который приходит на ум, - это 1, но белые ловятся последовательно до хода 10.

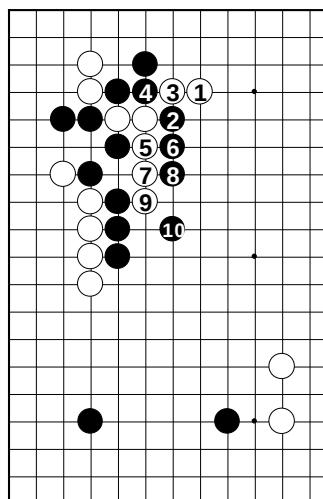


Диаграмма 2.

Цукэ белых в 1 — это правильный ход. Далее хорошо ответ

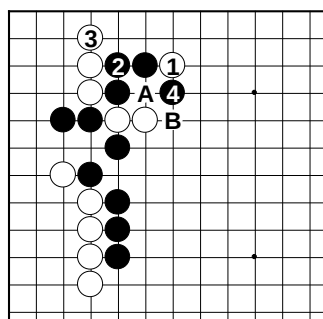
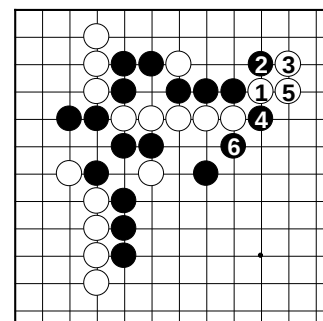
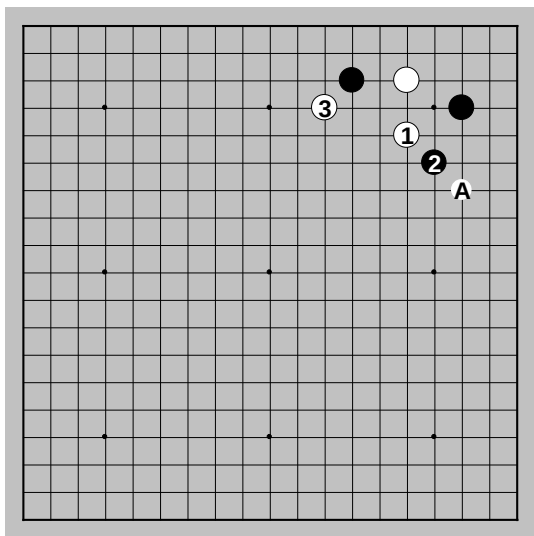


Диаграмма 5.

Ходы белых в 1 и в 3 слишком жадны. К ходу 6 чёрным очень легко убить белых в центре.



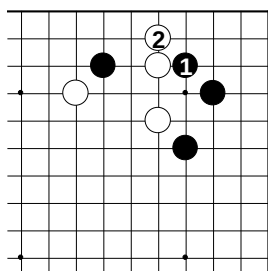
Основная последовательность 22.



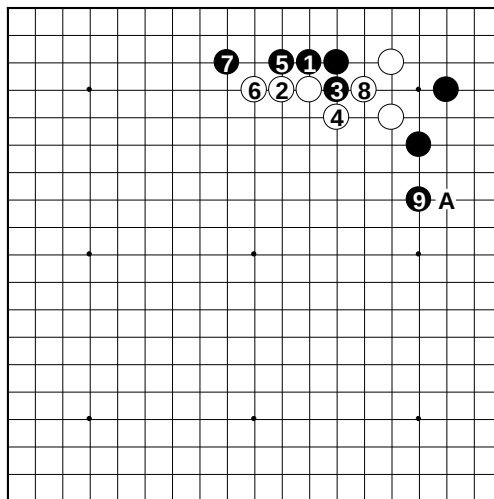
Среди возможных ответов белых на низкое хасами, самый обыкновенный – это прыжок в 1. Ход чёрных в А, хотя он и был ранее часто играемым, немного проигрышный, и был заменён ходом в 2. Ход белых в 3 тоже нормален.

Диаграмма 1.

Ходом в 1 чёрные пытаются защитить угол и вызвать ответ белых. Среди возможных вариантов ответа, ход белых в 1 – самый обыкновенный.

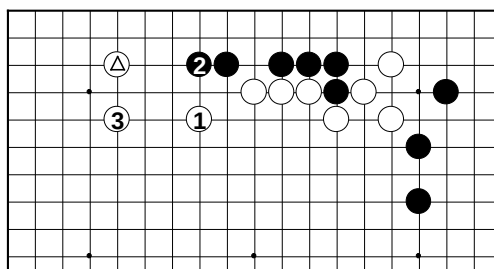


Продолжение 1.



Ход чёрных в 1 играется, когда лестница для них неблагоприятна. Чёрные играют в 3, чтобы ослабить форму белых. После того, как чёрные стабилизируются на верхней стороне, белым хорошо усилить себя ходом в 8. Далее чёрные должны защитить себя от приближения белых в А, играя в 9.

Диаграмма 1.



Если у белых есть камень в А, то их ходы в 1 и в 3 идеально соответствуют друг другу.

этому готовы, когда играют в Δ .

Диаграмма 2.

Однако если у чёрных есть союзник в верхнем левом углу, то их контратака ходом в 1, разрезающая белых на две группы, очень сильна. Хотя форма чёрных на правой стороне немного и повреждается, они могут скомпенсировать это, атакуя белых в центре.

Диаграмма 3.

Чёрным нехорошо защищать правую сторону, играя в 1, из-за хода белых в 2. К ходу 8, белая стена гораздо лучше, чем территория чёрных.

Диаграмма 4.

У чёрных есть мощное продолжение 1-5. Этими ходами они могут разрушить большую часть влияния белых.

Диаграмма 5.

Если лестница работает, то чёрные могут выйти в 1 и разрезать в 3. Белые должны быть к

Диаграмма 6.

Вышеупомянутая лестница создаётся данной последовательностью к ходу 13.

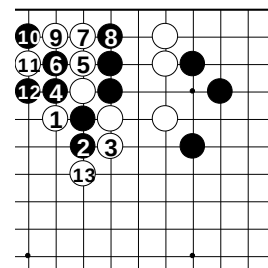


Диаграмма 7.

Белые, если лестница для них неблагоприятна, должны покинуть центр и отступить в 1, но результат к ходу 6 будет для них непереносим.

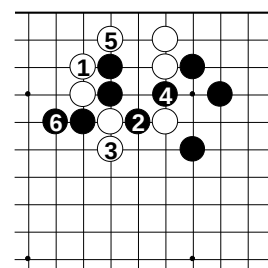
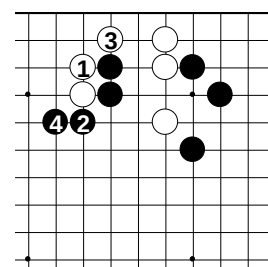
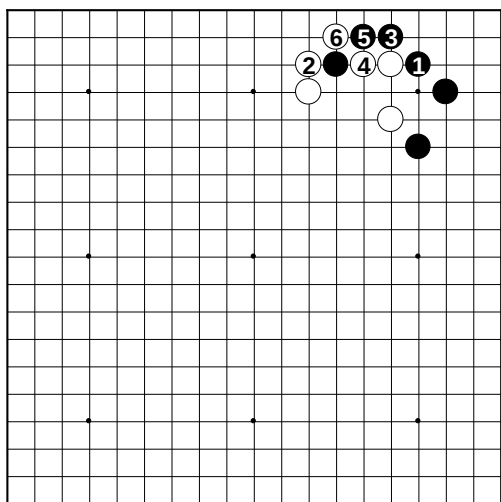


Диаграмма 8.

Хотя белые и могут просто заблокировать в 1, здесь есть маленькая разница. Форма, создающаяся ходом чёрных в 4, всё ещё слишком хороша.



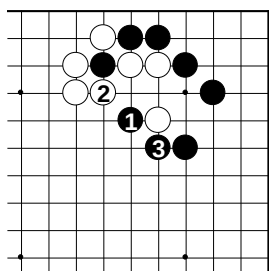
Продолжение 2.



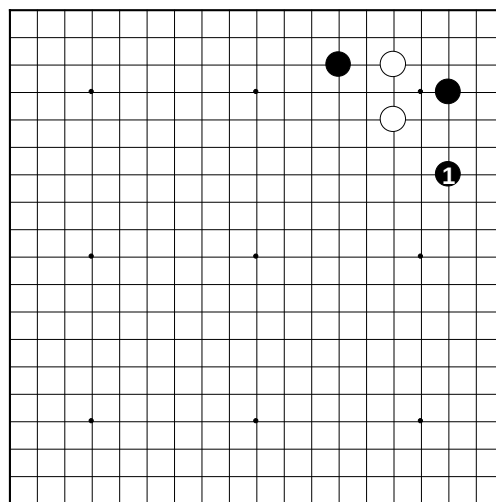
Белые, если вышеупомянутая лестница для них неблагоприятна, или если они предпочитают прочность, могут блокировать в 2 и защитить верхнюю сторону. К ходу 6 чёрные получают территорию в углу, а белые – влияние на верхнюю сторону и центр.

Диаграмма 1.

Далее очень хорошо ханэ чёрных в 1. Белые могут лишь забрать один камень в 2 и позволить чёрным построить стену ходом 3. Ходы чёрных в 1 и 3 не очень для них самих хороши, но они полезны, как разрушители лестниц.



Продолжение 3.



Ход чёрных в 1, несмотря на его старомодность, всё ещё играется, когда чёрные хотят избежать сложных вариантов.

Диаграмма 1.

Белые к ходу 7 стабилизируются в углу, а чёрные расширяются в 8.

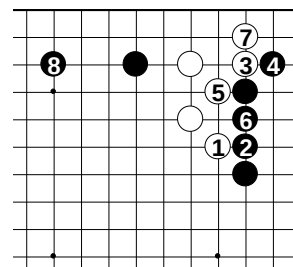
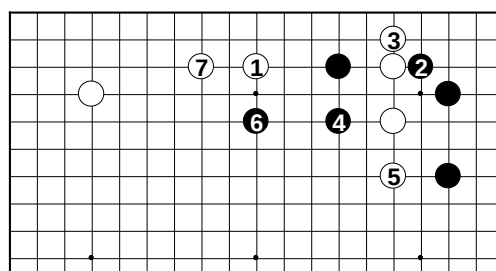


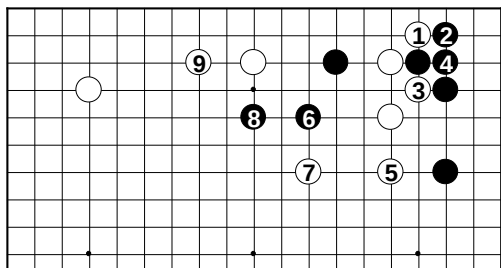
Диаграмма 2.



Когда у белых есть союзник в верхнем левом углу, у них есть очень сильный ход хасами в 1. Битва, грядущая после хода 7,

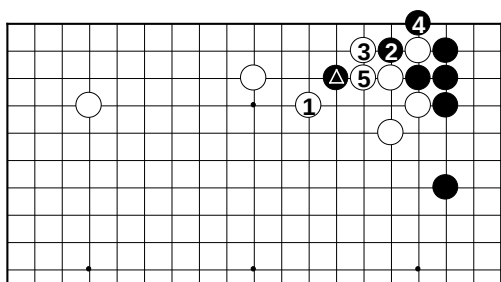
не будет непреодолимой ни для кого из игроков.

Диаграмма 3.



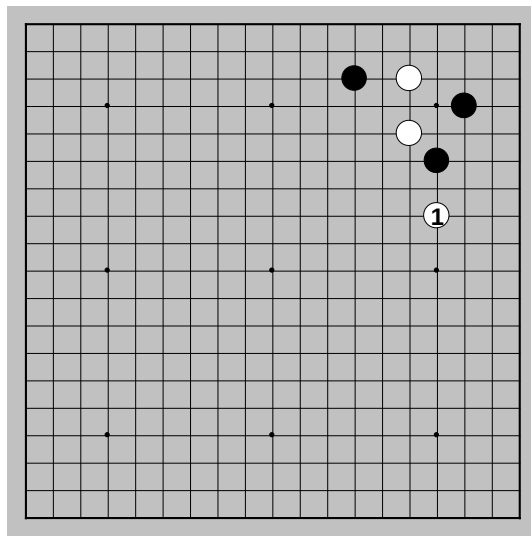
Белые, вместо хода в 3 на Д.2, могут также нанести ханэ в 1. Их цель – попасть в центр быстрее и получить инициативу в борьбе в центре. В качестве компенсации чёрные получают больше территории в верхнем правом углу, и их территория здесь сильнее, чем на Д.2.

Диаграмма 4.



Белым нехорошо настаивать на захвате чёрного камня △, поскольку к ходу 5 белые становятся переконцентрированными.

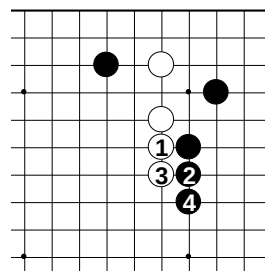
Основная последовательность 23.



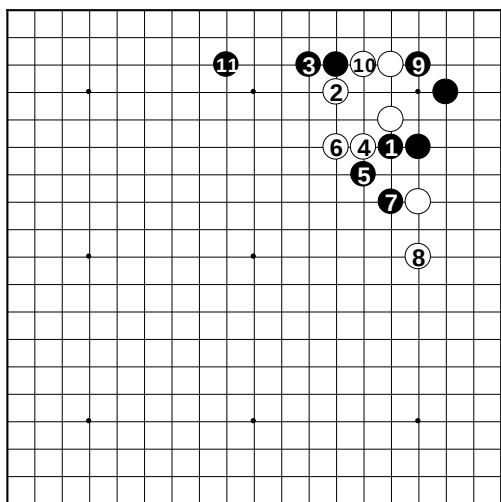
Также обычным для белых ходом является приближение в 1. Он сдерживает развитие чёрных на правой стороне и оставляет два белых камня в ожидании ответа чёрных.

Диаграмма 1.

Очевидно, что белым нехорошо толкать, как показано здесь, и позволять чёрным получать территорию под четвёртой линией.

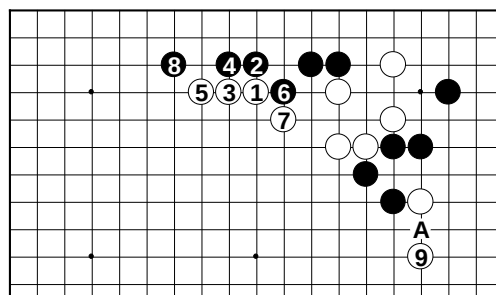


Продолжение 1.



Ход чёрных в 1 – их единственный выбор. Ход белых в 2 – тэсудзи. Вплоть до хода 11, это одно из самых знаменитых дзёсэки.

Диаграмма 2.



Ход белых в 1, вместо хода 10 (??? А похоже, 8?) в продолжении 1, иногда является мощной атакой. После построения стены к ходу 7, белые могут прыгнуть в 9. У чёрных нет причин жаловаться на приведённый здесь результат, но они могут также проигнорировать ход белых в 1, и защитить правую сторону, играя в А и позволяя белым занять верхнюю сторону ходом 4. Результат здесь для обоих игроков тоже равный.

Диаграмма 1.

Когда белые играют цукэ в 1, чёрным плохо наносить ханэ в 2. Поскольку чёрным придётся усилить свои камни наверху ходом 6, белые смогут упаковать чёрных в углу ходом 7.

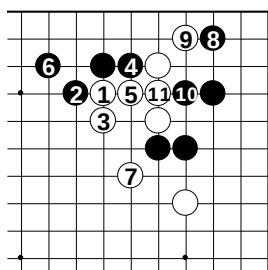


Диаграмма 3.

Чёрные могут также, вместо хода 11 в продолжении 1, заглянуть в 1. Белым не следует усиливать чёрных, забирая два их камня ходами от 2 до 12.

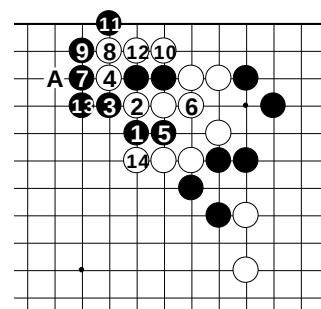
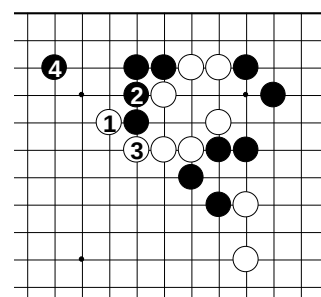


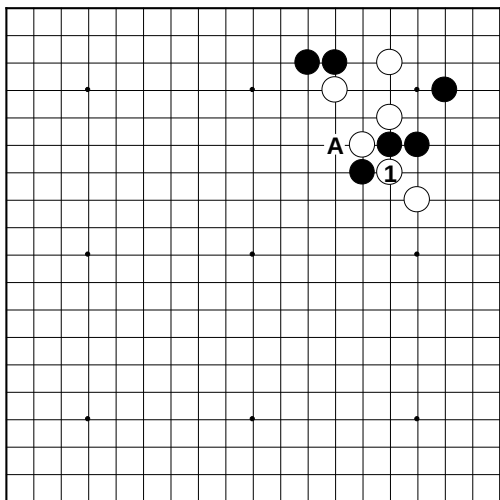
Диаграмма 4.

Белым хорошо играть цукэ в 1. Чёрные вынуждены соединиться в 2, и, к ходу 4, форма у белых немного



сильнее, чем у чёрных.

Продолжение 2.



Разрезание в 1, вместо продления в А, было изобретено совсем недавно. Хотя и кажется, что в этой позиции много слабостей, реально белые сильнее, чем кажется.

Диаграмма 1.

Если чёрные отступят в 1, то белым достаточно будет просто продлиться в 2. К ходу 8, два белых камня в центре станут для чёрных лишней ношей.

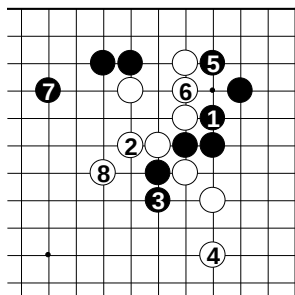


Диаграмма 2.

Лучший ход чёрных – это размен камня 1 на белый камень 2. и отрезание белых в углу ходами 3 и 5. Белые начинают защищать угол ходами 6 и 8, а затем переключаются на укрепление центра ходом в 10.

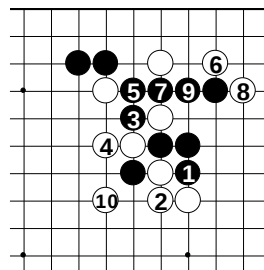


Диаграмма 3.

После Д.2, вплоть до хода 11, чёрные заставляют белых выживать в центре в минимальном объёме. Белые же, разменяв 8 на 9, там выживают, и результат для обоих игроков равный.

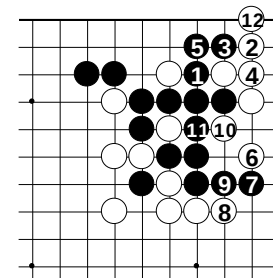
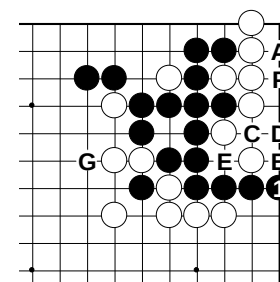
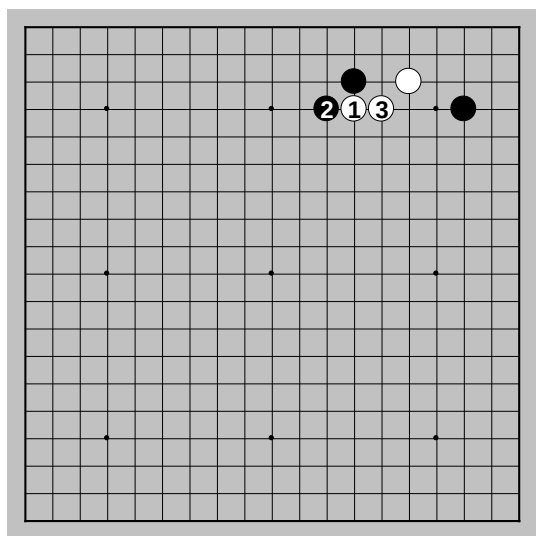


Диаграмма 4.

После Д.3 хорошим для чёрных ходом является спуск в 1. Если белые на него не ответят, то чёрные смогут создать ко последовательность ю от А до F. Ход чёрных в G тоже хорош.



Основная последовательность 24.



Если белые предпочитают лёгкую стабилизацию вместо усложнённой борьбы, то они могут сыграть цукэ 1 и отступить в 3. После этого они могут выбирать между разрезанием в А и атакой чёрного камня в углу, в зависимости от ответов чёрных.

Диаграмма 1.

Если чёрные защищают угол, играя в 1, то далее следует естественный ход белых в 2. Последовательность вплоть до хода 6 является обычной.

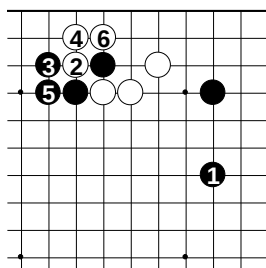
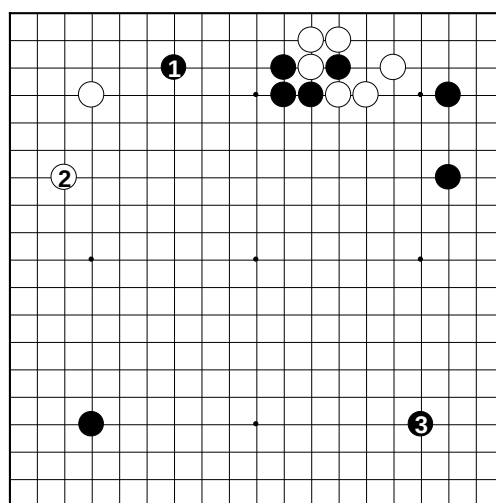
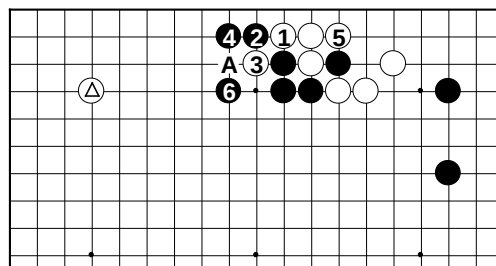


Диаграмма 2.



Эта ситуация взята из реальной игры. Ход чёрных в 1 важен, и его нельзя пропускать. Если чёрные позволят белым занять эту точку, то чёрные камни на верхней стороне будут в опасности.

Диаграмма 3.



Если ситё благоприятно для белых, то их поворот в 1 может быть очень мощным. Из-за того, что ситё в А не работает, чёрные вынуждены продлеваться в 4, а затем играть в 6, отдавая сэнтэ белым. Если в верхнем левом углу у белых есть камень, то их форма идеальна, но, поскольку форма чёрных тоже сильна, белым при выборе этой последовательности следует быть осторожными.

Диаграмма 4.

Если чёрные укрепят верхнюю сторону ходом в 1, то наиболее обычной будет атака белых в 2.

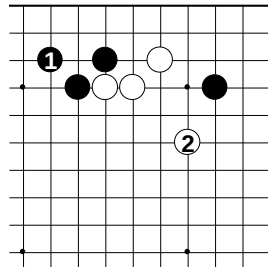


Диаграмма 5.

После Д.4 обычными являются ходы чёрных 1 и 3. Но, когда лестница в 8 работает, белые к ходу 10 получают более хороший результат, чем чёрные.

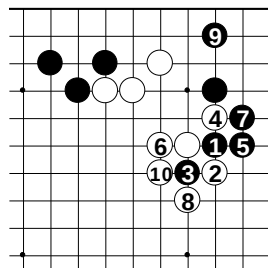


Диаграмма 6.

Поэтому чёрные, когда ситё в А для них неблагоприятно, сыграют атари в 1. Хотя территория белых в углу и весьма велика, чёрные могут быть довольны, сыграв и на верхней, и на правой стороне.

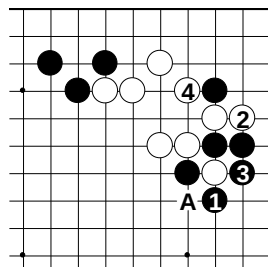


Диаграмма 7.

Белые же, когда лестница неблагоприятна для них, должны, вместо хода 4 на Д.5, продлиться в 1. Из-за того, что чёрным нехорошо спускаться в А, даже когда лестница работает, чёрные должны играть атари в 2. В результате, ситуация к ходу 5 для чёрных лучше, чем на Д.6, поскольку тут

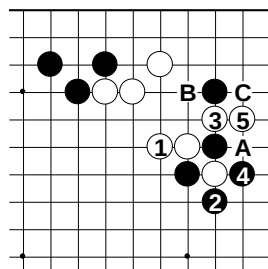


Диаграмма 8.

Белые, когда они недовольны результатом Д.7, могут также сыграть сагари в 1. Поскольку ситё не работает, чёрные могут блокировать в 2. Ситё может быть создано ходами Б.6, Ч.5, Б.4, Ч.3, Б.А, Ч.В, Б.С, Ч.7, Б.Д или Е. Поскольку оно не работает, белые отдадут два камня и заберут территорию в углу. Хотя позиция чёрных и сильнее, чем на Д.6, белые получают компенсацию, играя 3 в сэнтэ.

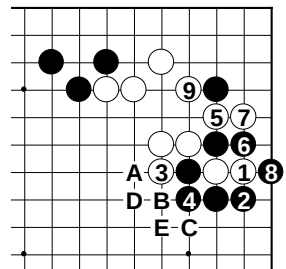


Диаграмма 9.

Чёрные могут также блокировать в 1. Белые увеличивают свои дамэ ходом в 2, и вызывают чёрных на ответ, играя в 4. Простейшие ходы для чёрных – 5 и 7. К ходу 12 территория белых меньше, чем на Д.8, но и форма чёрных на правой стороне не лучше, чем на Д.8.

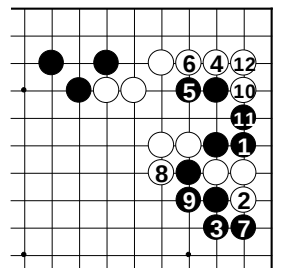


Диаграмма 10.

Белым, вместо хода 1 на Д.7, нехорошо продлеваться в 1 (здесь). Чёрные могут защитить угол ходами от 2 до 8, и тоже получить сэнтэ.

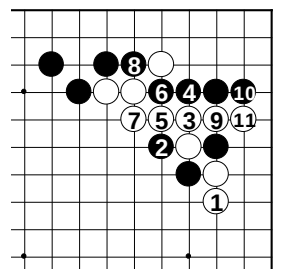


Диаграмма 11.

Иногда цукэ белых в 1 может быть великолепным ходом. У чёрных есть много вариантов ответа. Если им охота сражаться, то рекомендуется последовательность вплоть до хода 9.

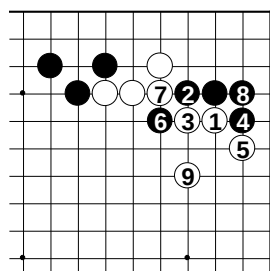
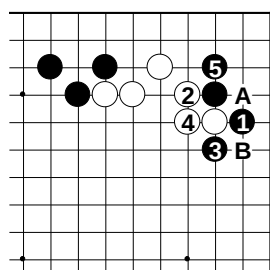
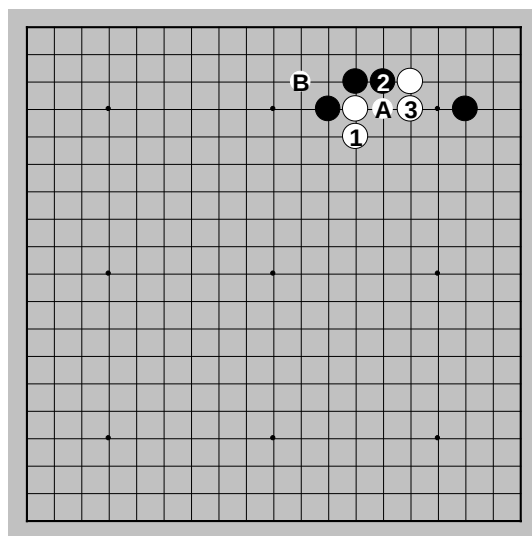


Диаграмма 12.

Ход чёрных в 1 хорош, если они мир предпочитают войне. После хода 5, белые разрежут в А или В, и чёрные заберут разрезающий камень белых.



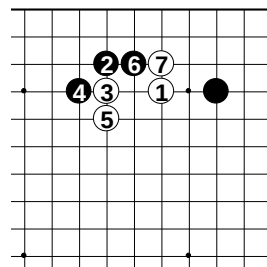
Основная последовательность 25.



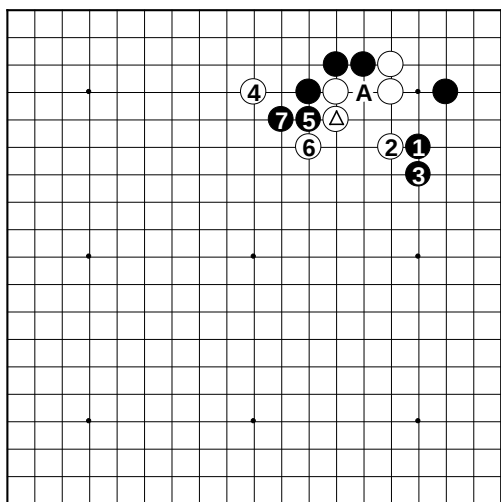
Ход белых в 1 делается с намерением атаковать чёрных на стороне, если они защитят угол после хода белых в 3.

Диаграмма 1.

Такая же ситуация возникает после какари белых в 1 и хасами чёрных в 2.



Продолжение 1.



Ход чёрных в 1 после ОП.25 – это очень естественный ответ, поскольку угол чёрных тут слабее, чем в ОП. 24. Хотя это и укрепляет форму чёрных на правой стороне, ход белых в 2, чтобы защитить слабую точку А, неизбежен. Этот ход можно было предвидеть уже во время продления белых в А. Благодаря этому ходу, белые могут ударить по голове двух чёрных камней ходом 6 и исказить форму чёрных.

Диаграмма 1.

Чёрным нехорошо играть цукэ в 1. К ходу 9, чёрные помогают белым построить мощную стену.

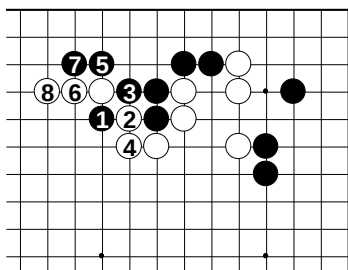


Диаграмма 2.

После продолжения 1, для белых становится безотлагательной стабилизация угла ходами

от 1 до 7. Если они ею пренебрегут, то ход чёрных в 4 будет хорошим. Далее они могут развить позицию на верхней стороне ходами 9 и 11. Если чёрные повернут в А, то правильным ответом будет ход белых в В.

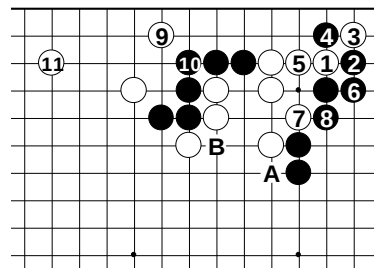
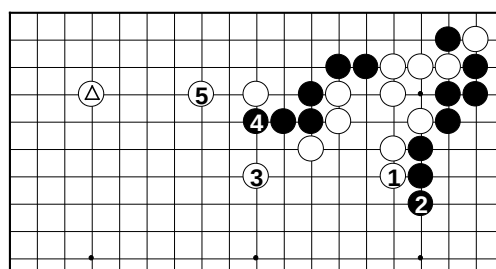


Диаграмма 3.



Хотя проталкивание на пункт дальше, в 1, и будет локально стоять белым нескольких очков, иногда оно может быть хорошей подготовкой для атаки чёрных на стороне. В частности, когда у белых есть союзник в верхнем левом углу, это очень мощная стратегия.

Диаграмма 4. (6=Δ)

Белые, вместо ханэ в 3 на Д.2, могут также сыграть перекрёстное разрезание в 1. Далее, к ходу 8, чёрные защитят

угол и верхнюю сторону, в то время как белые подавят два чёрных камня ▲

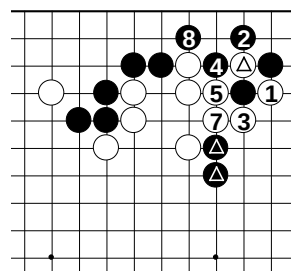
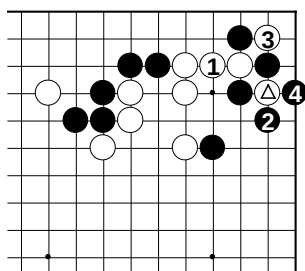


Диаграмма 5.

Если белые, вместо хода 3 на Д.4, соединятся в 1, то белый камень Δ станет бессмысленным. Несложно увидеть, что этот результат хуже результата Д.2.



Продолжение 2.

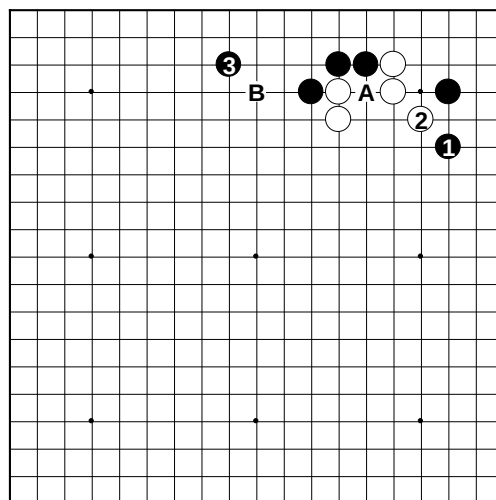
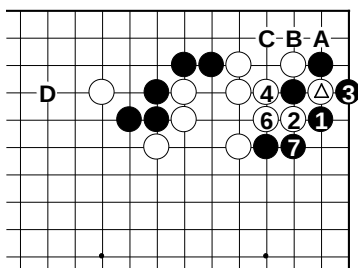


Диаграмма 6.

Для чёрных слишком пассивно захватывать белых ходом в 1. К ходу 7 форма чёрных становится очень запущенной.



Прыжок чёрных в 1 – это крайняя мера, предпринимаемая, чтобы далее сыграть в 3. Из-за того, что белые вынуждены позаботиться о своей слабости в А, играя в 2, чёрные могут избежать атаки белых в В.

Диаграмма 7.

В то время как ход белых в 3 на Д.4 придаёт важность правой стороне, ход белых в 1 на этой диаграмме делает упор на стабилизации. После того, как чёрные защищают угол ходом в 2, белые защищают себя к ходу 7.

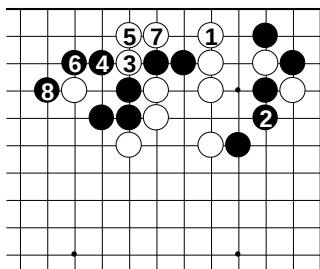


Диаграмма 1.

Далее следует естественный ход белых в 1. После него белые могут выбирать между разрезами в А и в В в соответствии со своим планом игры.

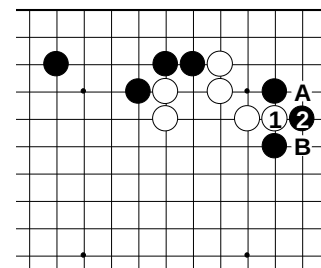


Диаграмма 2.

Чёрным было бы неправильно соединяться в 2. К ходу 4 форма чёрных на правой стороне выглядит тонкой, и, к тому же, сэнто у белых.

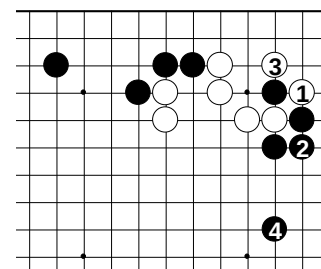


Диаграмма 3.

Белые могут резать в Δ , лишь только если ситё в 4 работает для них. Хотя форма белых и весьма сильна, чёрный камень $\blacktriangle$ легко это компенсирует. Ходы Ч.5 и Б.6 могут тоже быть пропущены.

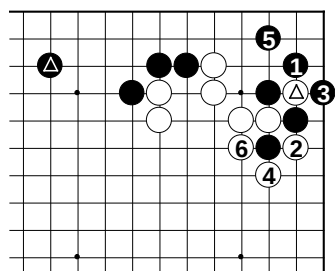
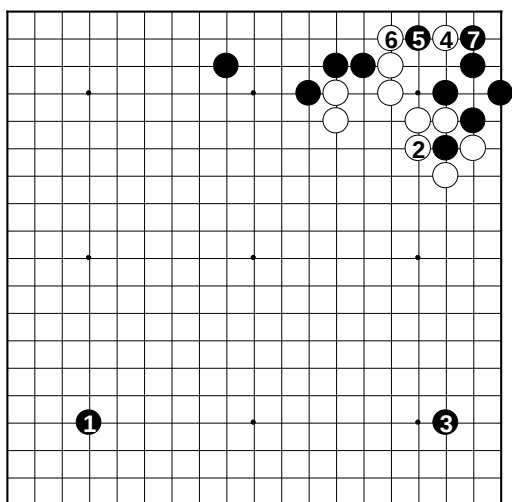


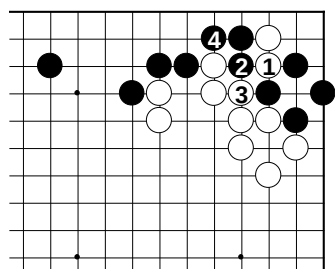
Диаграмма 4.



Для чёрных быстрой стратегией является использование их камня 1 как разрушителя лестниц, и, далее, переключение в нижний правый угол ходом 3. Даже если белые скользнут в 4, чёрные смогут выжить в углу, играя 5 и 7.

Диаграмма 5.

Белым несколько рискованно пытаться убить чёрных в углу ходами 1 и 3. Хотя они и могут создать ко к ходу



4, оно будет беспокоить самих белых больше, чем чёрных, которые уже получили территорию.

Диаграмма 6.

Если белые хотят удержать угол, то они могут разрезать в 1.

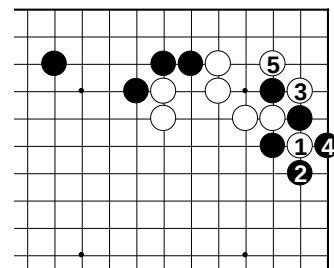


Диаграмма 7.

Как показано тут, результат Д.6 аналогичен результату дзёсэки такомоку (Δ).

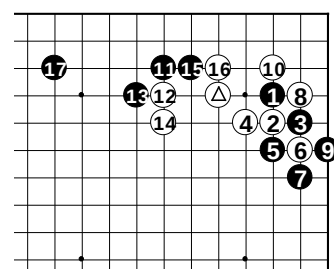
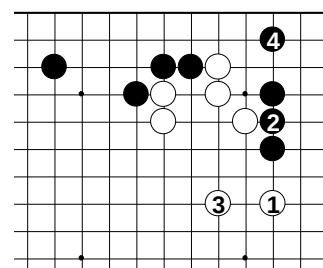
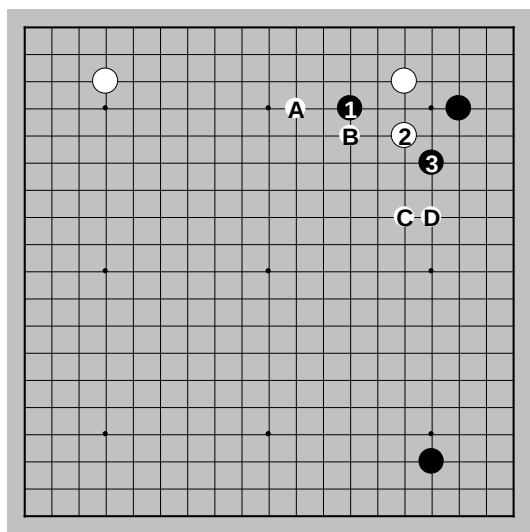


Диаграмма 8.

Если белые хотят развить правую сторону, они могут также приблизиться в 1 без проталкивания в 2. Из-за того, что чёрные не могут пренебречь ответом в 4, белые могут получить сэнтэ.



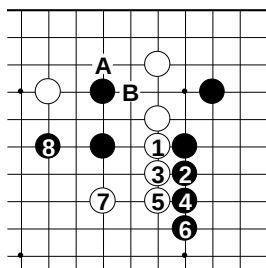
Основная последовательность 26.



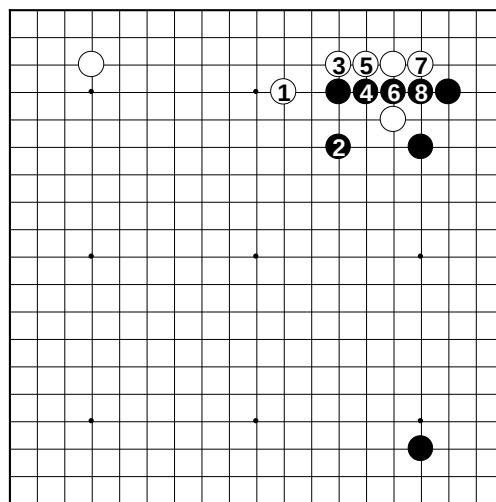
Высокое хасами чёрных – наиболее агрессивный ответ. Обоим игрокам сложно избежать грядущей битвы. Прыжок белых – наиболее обычный ответ, но против хода чёрных в 3 у белых есть множество выборов: ходы от А до D.

Диаграмма 1.

Белым было бы расточительно проталкивать от 1 до 5, отдавая чёрным территорию на правой стороне, как показано здесь. Кроме того, белые не могут соединиться внизу в А из-за хода чёрных в В.



Продолжение 1.



Одно из возможных продолжений после ОП.26 - ход белых в 1. Ходом 2 чёрные намереваются строить стену по направлению к центру. К ходу 8 белые получают территорию, а чёрные – влияние.

Диаграмма 1.

Иногда чёрные игнорируют ход белых 3 в продолжении 1, и переключаются куда-либо ещё. Но обычно так поступать им не рекомендуется, поскольку, если белые добавят здесь один камень, как показано, то их форма станет непобедимой.

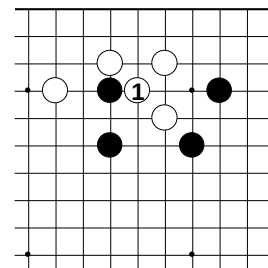
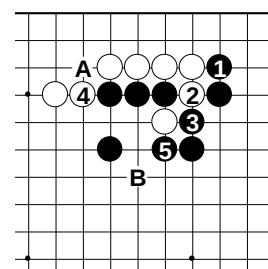


Диаграмма 2.

Блокирование в 1, вместо соединения 8 в продолжении 1, является старомодным. Хотя чёрные и могут получить чуть больше территории в углу, к ходу 5 они вынуждены отдать



сэнтэ белым. Вдобавок, они разрушили возможность ханэ в А, а белые могут эффективно использовать нодзоки в В.

Диаграмма 3.

Если белые вобьют клин в 1, то чёрные должны быть осторожны, и не отвечать в 3. Если они так сделают, то ситуация вернётся к Д.2. Чёрные должны контратаковать в 2. К ходу 10, ситуация выглядит как очень сложный конфликт.

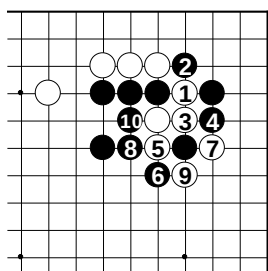


Диаграмма 4.

Но, из-за того, что чёрные не могут защититься и в А и в В, ход белых 1 на Д.3 оказывается просчётом.

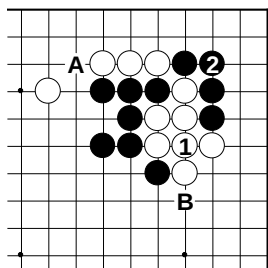


Диаграмма 5.

Хотя и кажется, что если белые разменяют ход в 2 на ход чёрных в 3, то это создаст некоторую разницу,...

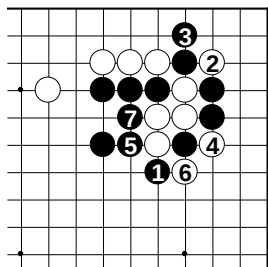


Диаграмма 6.

Но, в то время как белые должны будут защищать верхнюю сторону ходом в 3, чёрные смогут нанести ханэ в 4. К ходу 13, белые просто выживают в ограниченном пространстве.

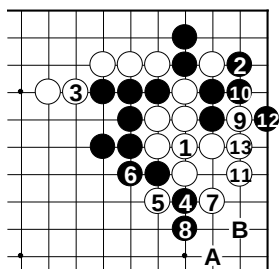


Диаграмма 7.

Играя в 1, чёрные преуспевают в ограничении белых и в построении большой внешней стены.

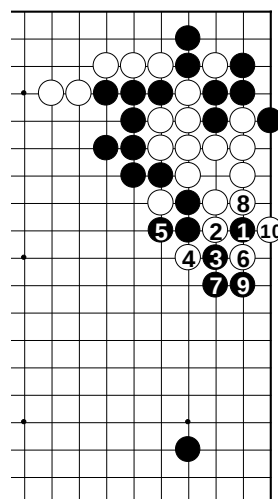
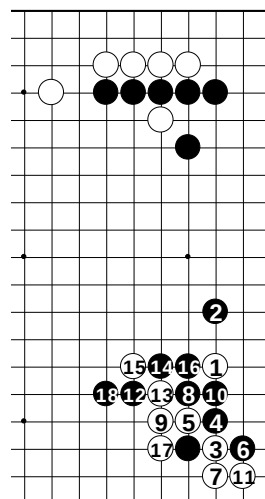
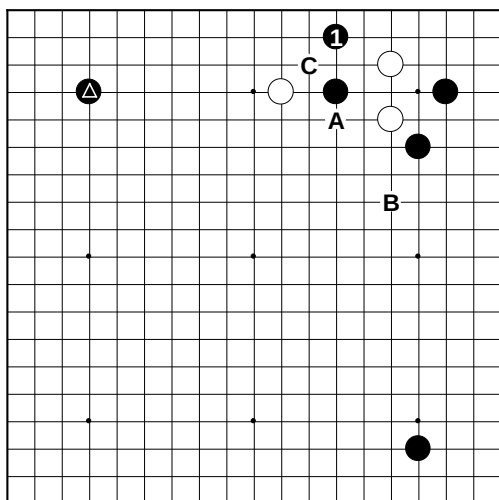


Диаграмма 8.

Это – ситуация из реальной игры. Когда белые играют какари в огэйма в нижнем правом углу, хасами чёрных в 2 идеально соответствует влиянию в верхнем правом углу. К ходу 18, чёрные превращают правую сторону в свои исключительные владения. Поэтому белые должны были, вместо какари в 1, играть в 2.



Продолжение 2.



Против хода белых в 1 в продолжении 1, в своё время был очень популярен ответ прыжком вниз, в 1. По сравнению с ходом чёрных 2 в продолжении 1, ход чёрных в 1 на этой диаграмме подчёркивает территориальное приобретение. Лучше всего он работает тогда, когда у чёрных, как здесь, есть камень в верхнем правом углу. Следующим ходом белых может быть А, В, или С.

Диаграмма 1.

Ход белых в 1 - наиболее частый. Ход чёрных в 2 весьма естественен, белые же в ответ могут рассмотреть ходы в А, В или С.

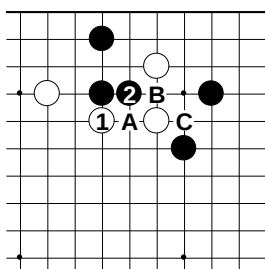
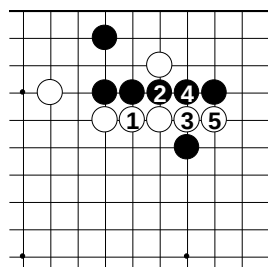


Диаграмма 2.

Если белым нужно построить стену на правой стороне, то для них правильно просто соединиться в 1. Однако с территориальной



точки зрения, белые могут быть немного недовольны.

Диаграмма 3.

Если белые вобьют клин в 1 вместо хода 3 на Д.2, то к ходу 10 они могут быть легко убиты.

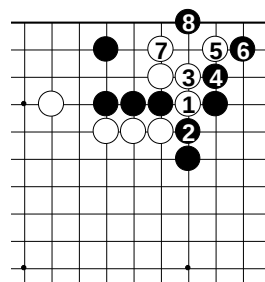


Диаграмма 4.

Если белые соединятся в 1, то им сложно будет получить хороший результат, поскольку чёрные разделят белых ходами 2 и 4, а затем подлатают сторону ходом 6.

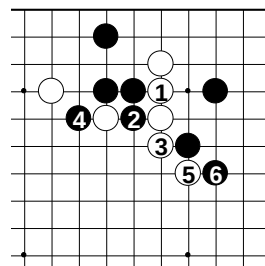


Диаграмма 5.

Однако белые могут разменять 1 на 2 прежде, чем соединятся в 3. Ход чёрных в 4, в данном случае, будет правильным ответом.

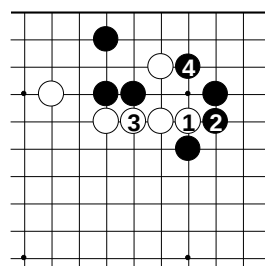


Диаграмма 6.

После Д.5 соединиться в 1 тяжело. Чёрные получают выгоду, щедро жертвуя два камня и получая сэнтэ.

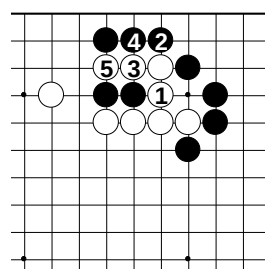
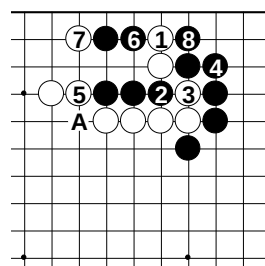


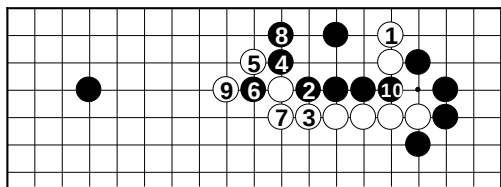
Диаграмма 7.

А теперь уже у белых есть шанс использовать стратегию жертвы. К ходу 8 белые защищают верхнюю сторону в сэнтэ, а чёрные получают



территорию. В то время, как ни одному из игроков не на что жаловаться, точка разрезания **А** остаётся слабостью белых.

Диаграмма 8.



Ход чёрных в 2 защищает больше территории, чем раньше. Но белые строят больше влияния, поэтому жаловаться им тут не на что.

Диаграмма 9.

Чёрным нехорошо отрезать один белый камень, играя в 1, вместо цукэ 4 на Д.5. После того, как белые расширятся в 6, чёрные не смогут позаботиться и об **А**, и об **В**.

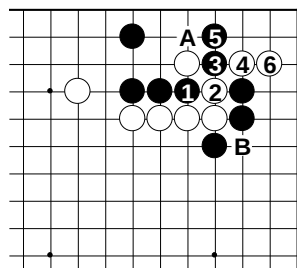


Диаграмма 10.

Белые, вместо хода 3 на Д.5, могут создать также соединение «бамбук» ходом в 1, чтобы предотвратить получение чёрными всего угла. Чёрные должны взять территорию к ходу 6, а затем переключиться в 8.

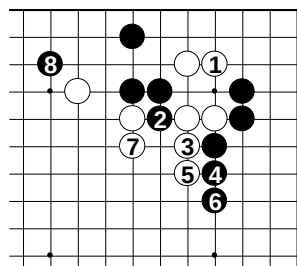
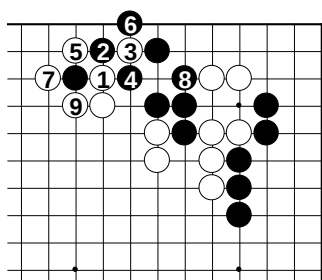


Диаграмма 11.

После Д.10 белые, ходами 1 и 3, заманивают чёрных в ловушку. Если чёрные возьмут приманку ходом



в 4, то белые смогут построить отличную стену снаружи.

Диаграмма 12.

Поэтому чёрные должны соединиться в 1. К ходу 5 они смогут построить сильную стену. Хотя белые и получают некоторую территорию на стороне, у чёрных нет причин расстраиваться от этого результата, поскольку ханэ в **А** играетя ими в сэнтэ, и поскольку в ёсэ они могут, после блокирования в **В**, нацелиться в **С**.

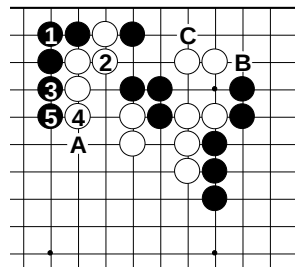


Диаграмма 13.

Белые могут также заглянуть в 1 и, после размена 3 и 5, атаковать чёрных, играя в 7.

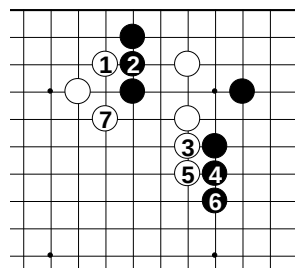


Диаграмма 14.

Чёрным следует не цепляться за три камня, а отдать их эффективно, как и показано здесь.

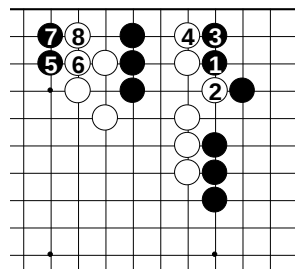
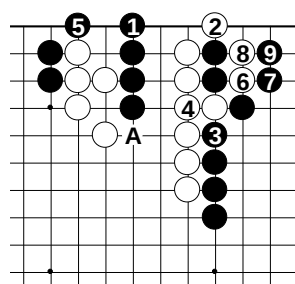


Диаграмма 15.

После Д.14 у чёрных есть блестящий ход 1. Если белые закроют дорогу направо ходом в 2, то чёрные соединятся понизу, играя в 5, и к ходу 9 пожертвуют два камня. Угроза разрезания ходом чёрных в



А будет для белых большим беспокойством.

Диаграмма 16.

Поэтому сначала белые должны разрезать в 1. Далее, поскольку ход 5 они играют в сэнгэ, они смогут захватить четыре чёрных камня ходом 7. Но чёрные будут довольны тем, что очень чисто закрепили угол.

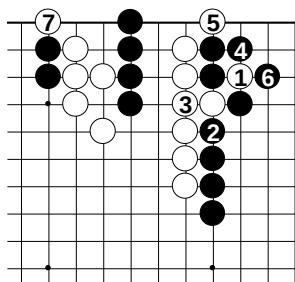
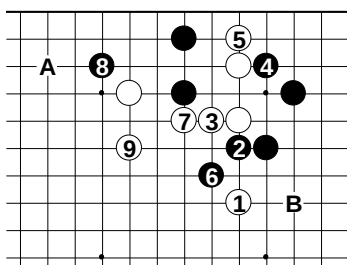
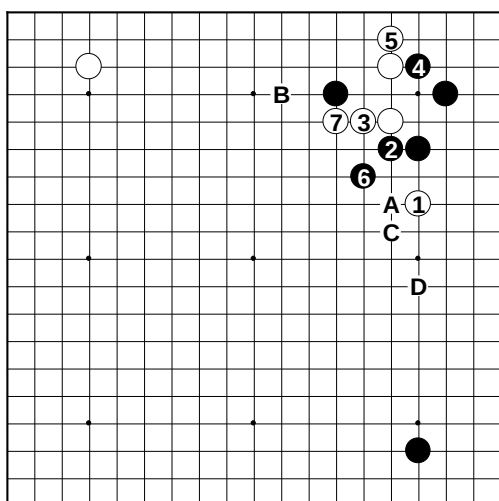


Диаграмма 17.

Возможен также ход белых в 1. После 9, белые могут нацелиться на А, или на В.



Продолжение 3.



После ОП.26, белые могут приблизиться в 1, хотя теперь белые чаще играют в А. Чёрные могут ответить на ход 7, играя в В, С или D. Причина того, что здесь ход белых в А нынче популярнее, чем в 1, - в

том, что им белые избегают атаки чёрных в С и D.

Диаграмма 1.

Если белые не хотят давать чёрным шанса начать битву ходом в В в продолжении 3, то они могут просто защитить сторону ходом в 1.

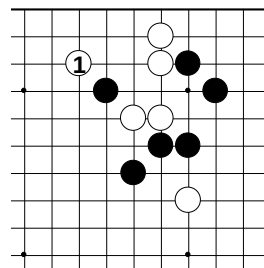


Диаграмма 2.

Когда чёрные толкают в 1 и окружают их ходом 3, белые должны быть осторожны, чтобы не допустить ошибки.

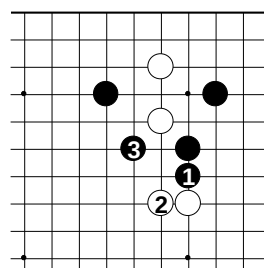


Диаграмма 3.

Если белые безрассудно попытаются вырваться в 1, то к ходу 10 принесут своей группе смерть.

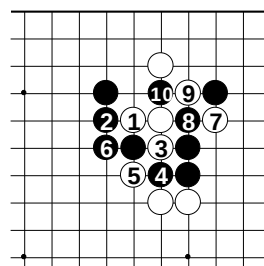


Диаграмма 4.

Правильным ходом для белых является цукэ со стороны угла, в 1. После него чёрные не могут заблокировать в 5, а обязаны защищать себя ходом 4. Далее белые счастливо врываются ходом 5. Чёрные получают компенсацию, занимая территорию в углу, и получая инициативу на правой стороне.

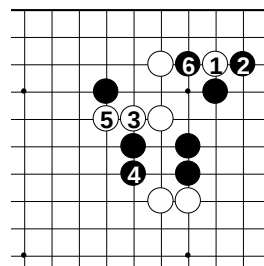
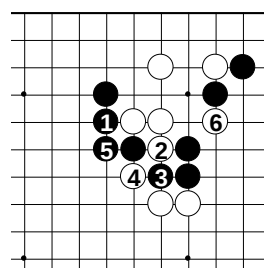


Диаграмма 5.



Если чёрные блокируют в 1, то к ходу 6 они будут пойманы.

Диаграмма 6.

Белые, после ОП.26, могут также сыграть цукэ в 1, планируя приближение в 5 после стабилизации верхней стороны. К ходу 11, план белых успешно реализуется.

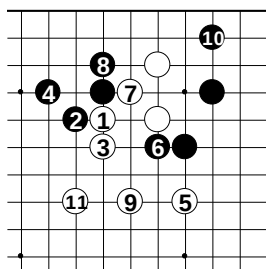


Диаграмма 7.

Так что ход чёрных в 1 – это временная мера для избежания результата Д.6. Из-за того, что ход 6 белые делают в готэ, чёрные могут выйти в 7, после чего ожидается сложная битва.

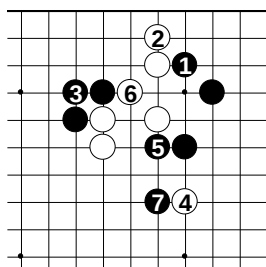


Диаграмма 8.

Новый ход белых в 1 уже упоминался ранее. Если чёрные выйдут в центр, то белые займут территорию в углу ходами 5 и 7.

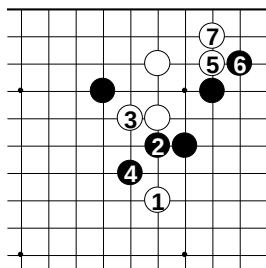
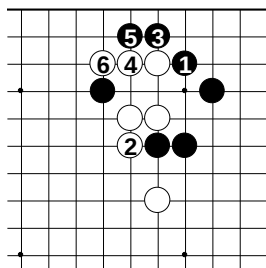
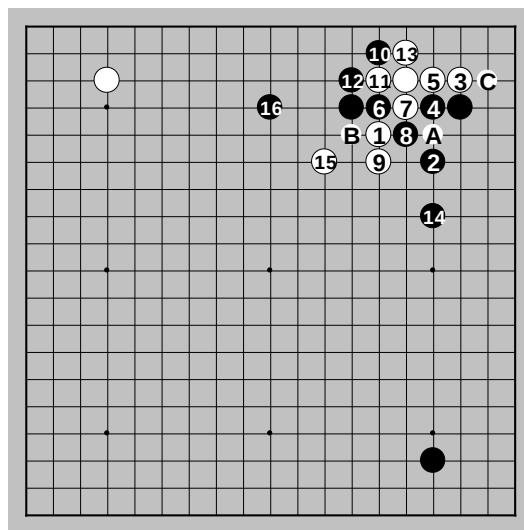


Диаграмма 9.

Если чёрные защитят угол ходом 1, то белые блокируют снаружи в 2.



Основная последовательность 27.



Также часто появляется кэйма белых в 1. У него есть заслуга увеличения возможностей выбора белых. У чёрных тоже есть выбор: вместо 2, они могут играть в А или в В, а вместо 4 – нанести ханэ в С. Последовательность вплоть до хода 16 считается правильной.

Диаграмма 1.

Если чёрные ответят косуми в 1, то белые, вместо цукэ 3 в ОП.27, толкнут в 2, поскольку угол тут сильнее, чем когда чёрные отвечают кэйма. Последовательность вплоть до хода 6 проста и обыкновенна.

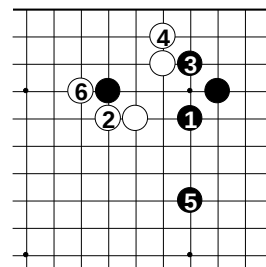
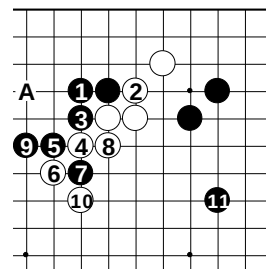


Диаграмма 2.

Ход чёрных в 1 делает акцент на верхней стороне. После стабилизации верхней стороны к ходу 9, чёрные защитят и правую сторону тоже.



Кажется, что, получив обе стороны, чёрные должны быть счастливы, но им следует беспокоиться о ключевой точке А.

Диаграмма 3. (11=4)

Чёрные могут также расширяться в 1. Ходом в 2 белые готовятся к контратаке чёрных ходом 7. Последовательность вплоть до хода 16 считается правильной.

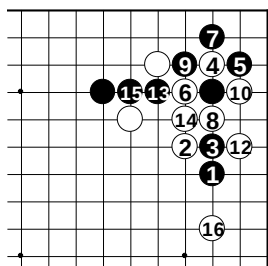


Диаграмма 4.

Можно, также, сначала толкнуть в 1, а затем расширяться в 3.

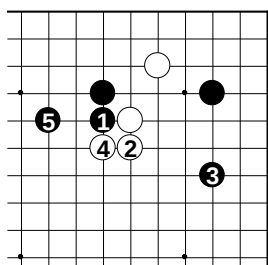


Диаграмма 5.

Если чёрные опять толкнут в 1, то белые приблизятся к углу ходом в 2. Ход чёрных в 3 может их радовать, но территория в углу, которую белые получают ходом в 4, чересчур велика.

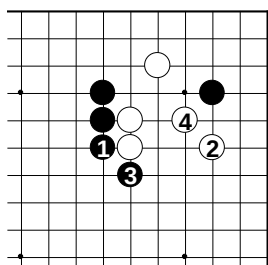


Диаграмма 6.

Здесь ход чёрных 1 сделан в ключевую и для белых и для чёрных точку. Разрезая в 3 и в 5, чёрные начинают большой сэмэй.

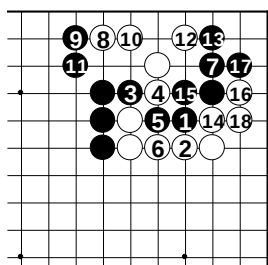
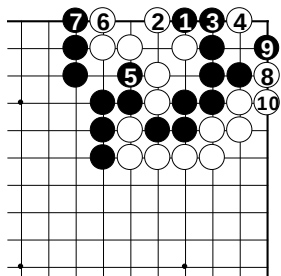


Диаграмма 7.

В продолжении Д.6, результатом к ходу 10 является



сэки. Чёрные довольны взятием сэнтэ.

Диаграмма 8.

Вместо хода 4 в ОП.27, чёрные могут нанести ханэ в 1. Для них достаточно того, что, к ходу 11, они защитят территорию на правой стороне.

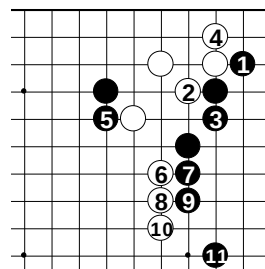


Диаграмма 9.

Вместо хода в 6 на Д.8, белые могут также сыграть цукэ в 1. Это спровоцирует сопротивление чёрных, и белые, к ходу 11, заберут территорию угла в сэнтэ.

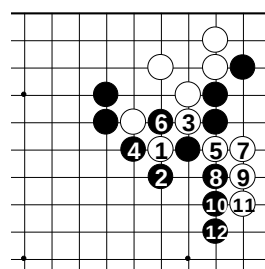


Диаграмма 10.

На самом деле, ОП.27 включает и ситё. Если белые, вместо ходов 11-15 в основной последовательности 27, атакуют ходами 1-7, то...

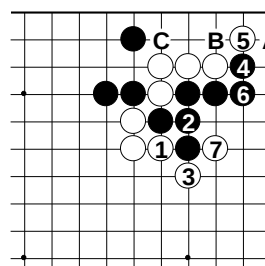


Диаграмма 11.

Чёрным, после ханэ 1, надо будет резать в 3. Вышеупомянутая лестница возникает к ходу 13.

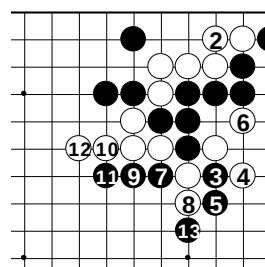
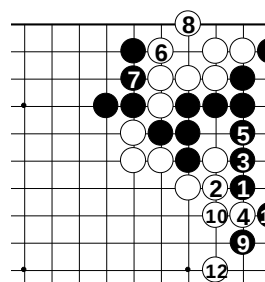


Диаграмма 12.

Когда эта лестница не работает для чёрных, после хода 12 они должны ползти по второй линии ходами от 1 до 5, и сражаться за



скверное выживание.

Диаграмма 13.

Лучшее, что можно сделать в подобной ситуации, - это создать ко в углу ходами 1-5.

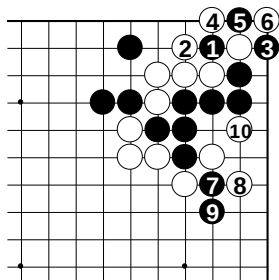


Диаграмма 14.

После Д.13 белые могут быть вознаграждены взятием двух чёрных камней ходами 2 и 4.

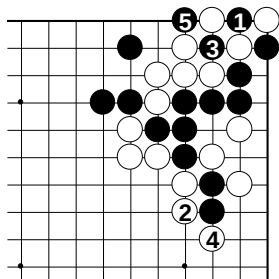


Диаграмма 15.

Даже если чёрные первыми сыграют ханэ 1, белые могут вернуться к ситуации Д.13, разрезая в 2.

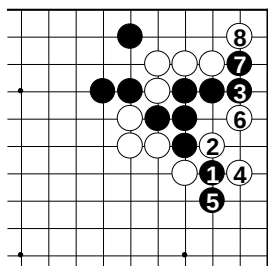


Диаграмма 16.

Когда лестница для чёрных неблагоприятна, они могут рассмотреть возможность хода в 1, но результат, к ходу 16, для них неблагоприятен.

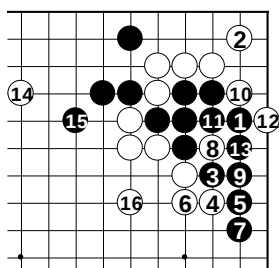
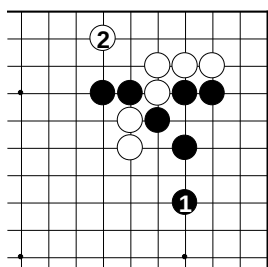
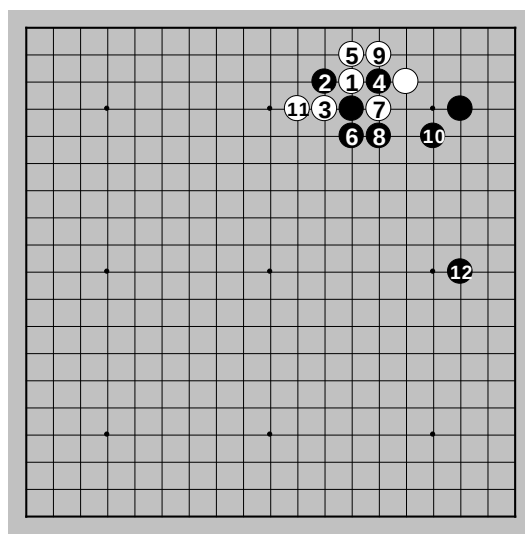


Диаграмма 17.

Осторожный ход чёрных в 1 избегает показанной только что атаки, но этот ход тоже не особо рекомендуется, поскольку ход белых в 2 слишком хорош.



Основная последовательность 28.



Ханэ белых в 1 – это старый ход, который появляется вновь и вновь и в современных играх. Последовательность вплоть до хода 12 считается правильной, но есть также и много других вариантов.

Диаграмма 1.

Чёрные, вместо хода 2 в ОП.28, могут построить стену ходом 1. Выбор этой последовательности зависит от вкуса игрока и обстоятельств игры.

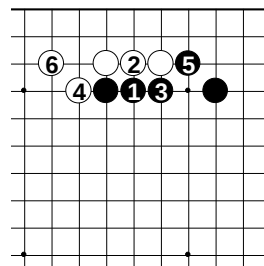


Диаграмма 2.

Ходом в 1 белые намерены максимизировать свою территорию на верхней стороне. Но чёрные тоже могут быть довольны тем, что получают более сильную стену на правой стороне.

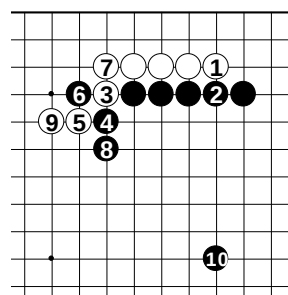


Диаграмма 3.

Ходя в 1, белые ожидают ответа чёрных в 2 и в 4. Далее белые наносят ханэ в 5 и создают хорошую форму.

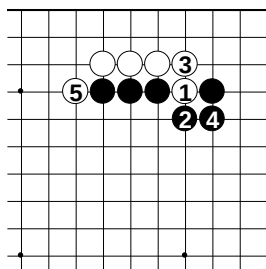


Диаграмма 4.

Чёрные могут продлиться в 1, хотя это и не лучший ответ. В то время как белые к ходу 6 получают территорию, чёрные укрепляются снаружи.

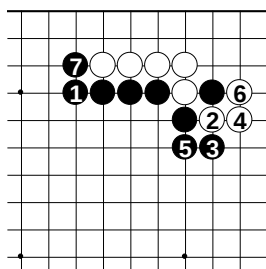


Диаграмма 5.

Лучший ответ для чёрных – создать атари ходом 2. Битва, создаваемая к ходу 8, будет вызовом для обоих игроков.

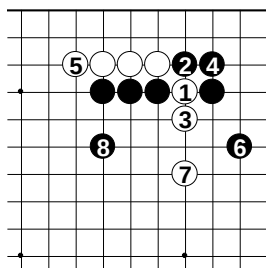


Диаграмма 6.

Важно отметить ходы белых 7 и 9 в ОП.28. Если белые сыграют снизу в 1, то чёрные смогут работать и со стороны и с центром вплоть до хода 6, а белая группа всё ещё не станет определённо живой.

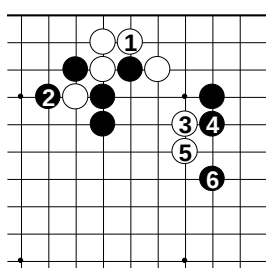


Диаграмма 7.

Однако если лестница работает для белых, то ход белых в 1 становится очень сильным. Чёрные могут лишь продлиться в 2, а белые к ходу 11 могут начать благоприятную для них битву.

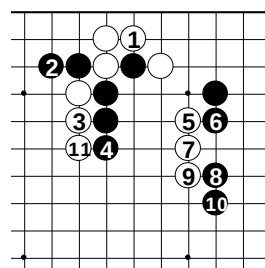


Диаграмма 8.

Вернёмся к ОП.28: если чёрные захватят один белый камень ходами 2 и 4, то белые смогут подавить угол ходом в 5.

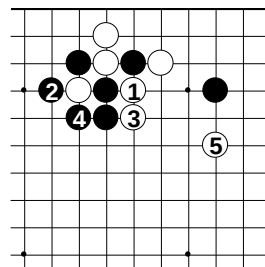


Диаграмма 9.

Ходом 1 белые намереваются создать у чёрных слабую точку А. Если чёрные ответят в 2, то послужат намерениям белых.

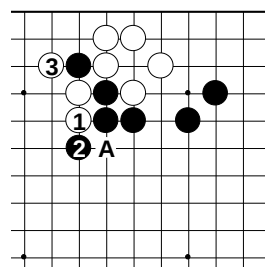


Диаграмма 10.

Продление чёрных в 1 – это единственная альтернатива. В то время как белые продлеваются в 2, чёрные защищают верхнюю сторону, играя в 3. Следующая проблема – это разрезание белых в 8.

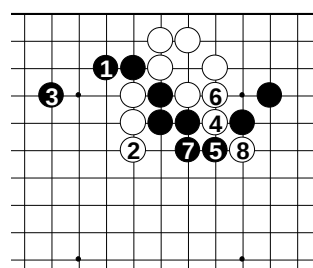


Диаграмма 11.

Чёрные к ходу 9 обёртывают белых снаружи.

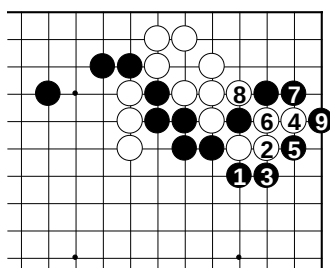


Диаграмма 15.

Если чёрные попытаются спасти правый верхний угол ходом в 1, то будут пойманы в ловушку белых.

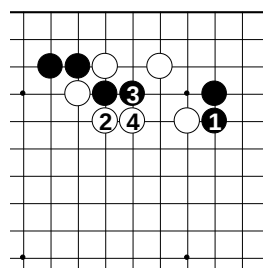


Диаграмма 12.

Чёрные соединяются в 2. У белых нет иного выбора, кроме как резать в 3. После 4 и 6, чёрные играют в 8 и опрятно выживают в углу к ходу 14, получая весьма удовлетворительный результат.

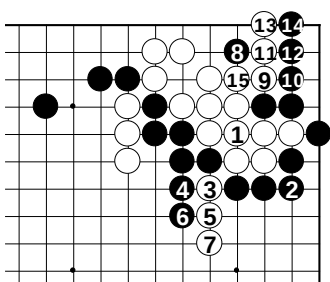


Диаграмма 16.

Ход чёрных 1 был изобретён совсем недавно. Если, после хода белых в 4, поместить чёрный камень в А, В, или С, то чёрные могут спасти угол продлением в D. Поэтому здесь угол у белых слабее, чем на Д.14.

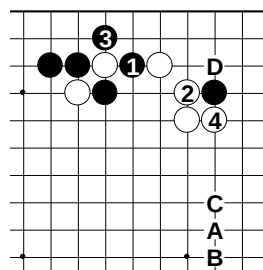


Диаграмма 13.

Поэтому белым, вместо вбивания клина ходом 4 на Д.10, следует защищать угол ходами 1 и 3. В будущем у трёх белых камней в центре настанут тяжёлые времена.

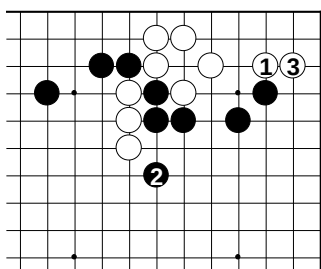


Диаграмма 17.

Если белым не нравится результат Д.16, то они могут также стабилизировать ситуацию последовательностью вплоть до хода 8. Конечно же, чёрным не на что жаловаться.

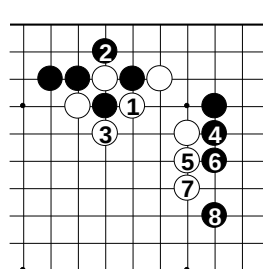
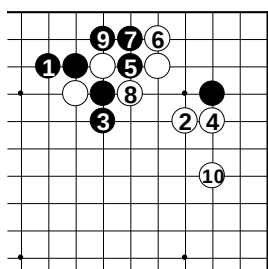
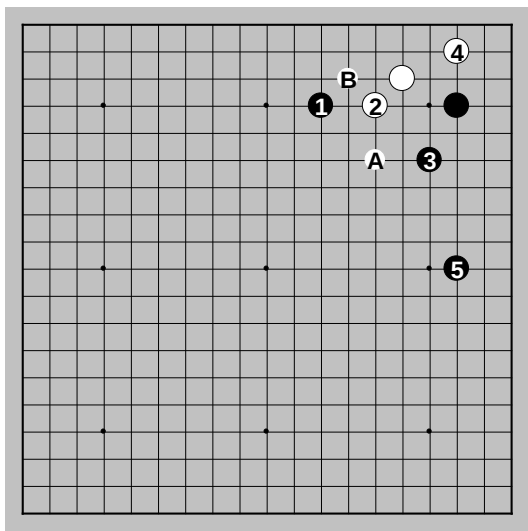


Диаграмма 14.

Когда лестница для чёрных неблагоприятна, они выбирают продление в 1. Далее следует блестящий ход белых в 2. Хотя белые и теряют немного на верхней стороне, они могут легко это компенсировать, к ходу 10 занимая угол.



Основная последовательность 29.



В современном го хасами в 1 очень популярно потому, что оно хорошо служит современной тенденции быть быстрым и активным. У хода белых в 2 есть много вариантов. На ход чёрных в 1 белые могут ответить 12-ю различными способами. Среди них наиболее обычен ход косуми в 2. После хода чёрных 5, точка А становится очень важным местом, которое оба игрока будут хотеть занять. Пункт В – привлекательная точка формы белых.

Диаграмма 1.

Ходы от 1 до 6 считаются старым дзёсэки. Ныне оно появляется редко, поскольку вариативность его мала.

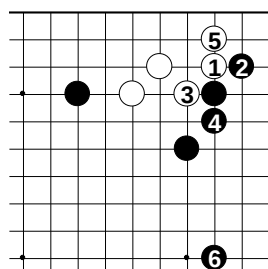
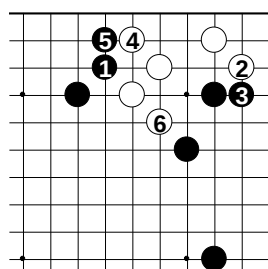


Диаграмма 2.

Как уже упоминалось, ход чёрных в 1 – привлекательная атака на форму белых. Белым, против этого хода, было бы мудро



стабилизироваться в углу ходами 2-6.

Диаграмма 3.

Если белые не ответят на ход чёрных 1 на Д.3, то далее последует ход чёрных в 1 (здесь), ударяющий по другой привлекательной точке. Если белые защитятся ходом в 2, то чёрные атакуют их в 3.

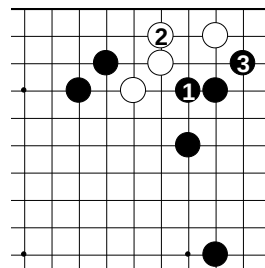


Диаграмма 4.

Если белые, вместо хода в 2 на Д.3, стабилизируют угол ходом 2 (здесь), то для чёрных будет достаточно хорошо построить стену, отрезая один белый камень к ходу 7.

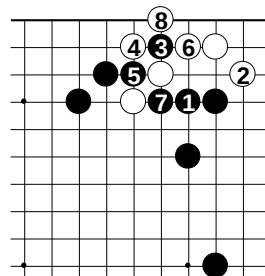


Диаграмма 5.

Вместо хода чёрных 1 на Д.3 кажется возможным нанести цукэ в 1. Если белые ответят в 2 и в 4, то чёрные могут получить результат, лучше, чем на Д.4.

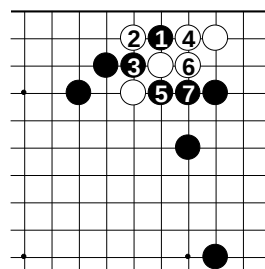
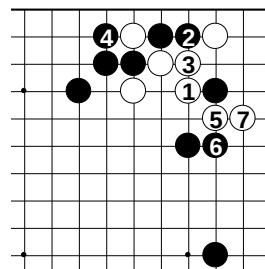


Диаграмма 6.

Но у белых есть опровержение: 1. В то время, как чёрные будут вынуждены захватывать один белый камень на верхней стороне ходами 2 и 4, белые



получат более 10 очков и стабилизируются в углу. Для белых это большой успех.

Диаграмма 7.

Вместо хода 4 в ОП.29, белые могут атаковать в 1. Если, после их хода в 3, чёрные сыграют цукэ А, то белые прыгнут в В.

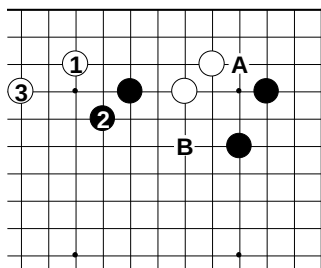


Диаграмма 8.

Ход чёрных в 1 прочен. Он очень полезен, когда у белых есть сильное влияние на правой стороне, или когда у чёрных, как здесь, есть огороженный правый нижний угол.

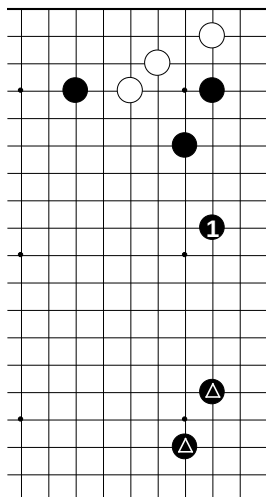


Диаграмма 9.

Огэйма чёрных 1 – это проницательный ход, который делает их ход в 3 хорошим хасами.

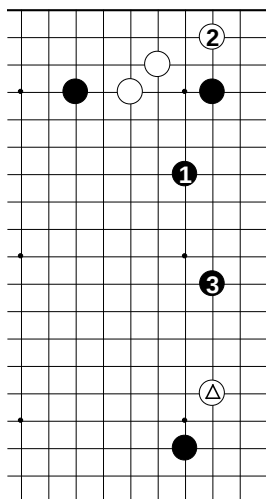
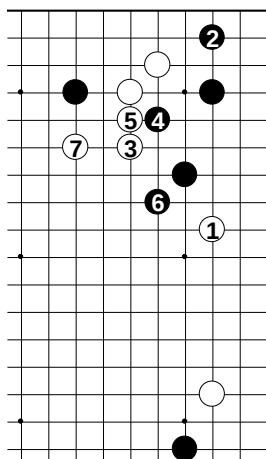


Диаграмма 10.

Здесь ход белых в 1 рушит намерения чёрных на Д.9. Вместо них чёрные займут угол ходом в 2. Последовательность вплоть до хода 7



нормальна для обоих игроков.

Диаграмма 11.

Когда чёрные играют цукэ 1, белым хорошо стабилизироваться ходами от 2 до 8.

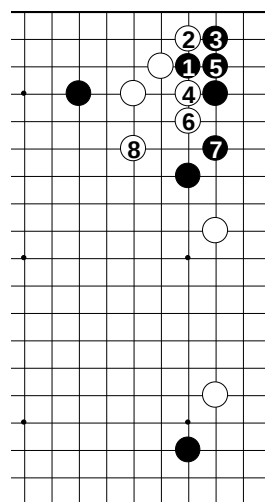


Диаграмма 12.

Здесь вторгнуться в позиции чёрных легче, чем в ОП.29. Ход белых в 1 бьёт по слабой точке формы чёрных. Теперь у чёрных есть два выбора. Первый – строить стену к ходу 8, как показано здесь, хотя им и придётся отдать сэнтэ белым.

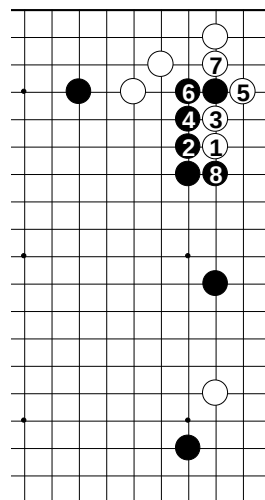
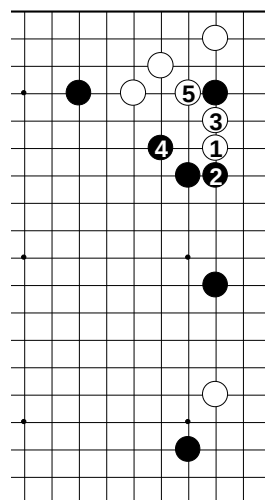
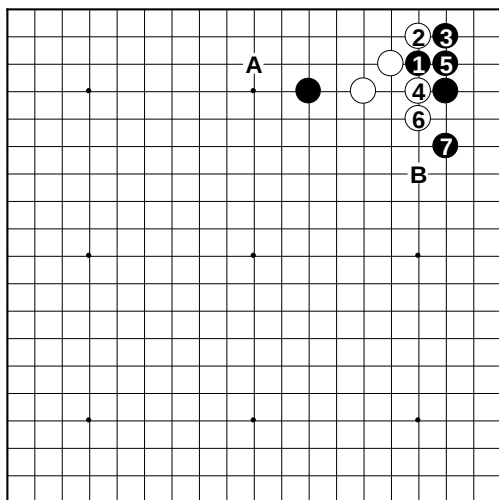


Диаграмма 13.

Второй же – взять сэнтэ, как показано здесь, хотя им и придётся пострадать от некоторых потерь с территориальной точки зрения.



Продолжение 1.



Вместо хода 1 в ОП.29, чёрные могут также сыграть цукэ в 1. Этот ход делает больше ударения на территорию в углу, чем на сторону.

Диаграмма 1.

Когда белые играют катацки 1, чёрным нехорошо усиливать белых, толкая в 2 и 4.

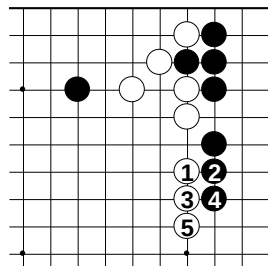


Диаграмма 2.

Ходы чёрных в 1 и в 3 лучше. Ими чёрные делают белых тяжелее.

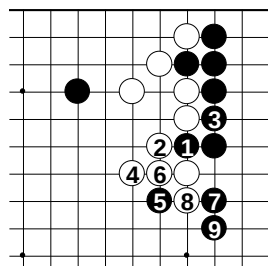
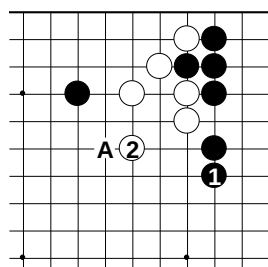


Диаграмма 3.

Если белые на Д.1 не сыграют в 1, то ход чёрных в 1 будет хорошим. Белые не могут пренебречь ходом в



2, иначе ход чёрных в В будет страшен.

Диаграмма 4.

Толкать в 1 не так хорошо, как кажется, поскольку, после 6, остаётся слабая точка в А.

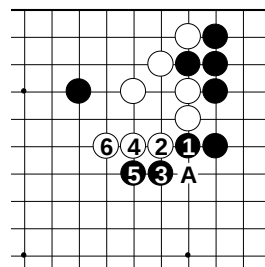


Диаграмма 5.

Когда чёрные играют цукэ 1, у белых есть интересный многоцелевой ход 2.

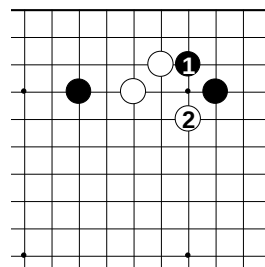


Диаграмма 6.

Белые хотят, чтобы чёрные ответили ходами 1-7. Получающаяся в результате ситуация для белых лучше, чем в продолжении 1, поскольку здесь чёрные дальше толкнули по третьей линии.

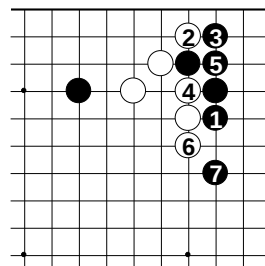


Диаграмма 7.

Поэтому чёрным здесь лучше играть в 1. Ответ белых в 2 слишком пассивен. Чёрные могут ходом в 3 получить территорию, в то время как белая группа остаётся нестабильной.

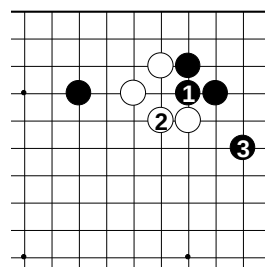
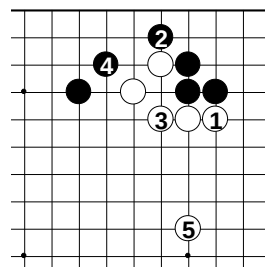


Диаграмма 8.

Блокирование ходом белых в 1 сильнее. Хотя ходы чёрных в 2 и в 4 и кажутся хорошими,



после хода белых в 5 ...

Диаграмма 9.

Разрезание белых в 1 оставляет занозу в стороне белых. К ходу 7 белые могут создать ко, которое в целом не будет для них обременительным.

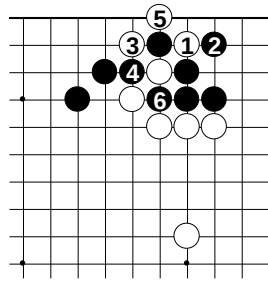


Диаграмма 10.

Чёрным проще разрезать и захватить ходами 1-5. Ситуация к ходу 8 для обоих игроков равная.

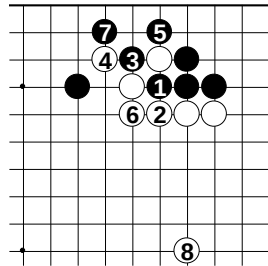


Диаграмма 11.

Белым было бы жадностью соединяться в 1. После хода 10 их ждёт большая беда.

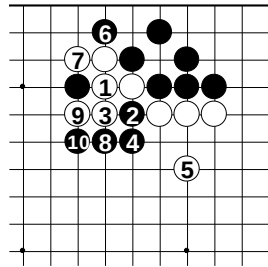


Диаграмма 12.

Когда белые хотят играть на Д.8 в 2, ситё должно быть для них благоприятно. Если ситё работает, то к ходу 8 они могут получить хороший результат. Но если нет, то они будут расколоты надвое.

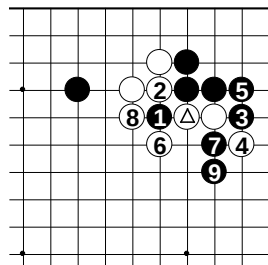
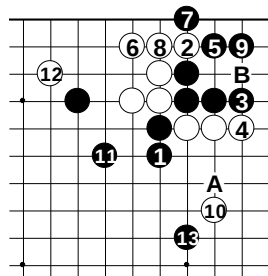
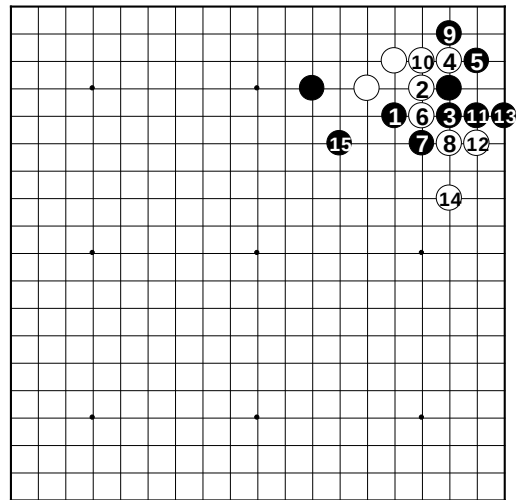


Диаграмма 13.

Чёрные, когда лестница для них неблагоприятна, могут также сражаться, продлеваясь в 1. К ходу 13 сложно определить, у кого превосходство. Чёрные не могут захватить три белых камня, играя вместо 9 в А, поскольку, когда белые нанесут цукэ в В, чёрным не хватит дамэ.



Продолжение 2.



Ход чёрных в 1 на этой диаграмме более провокационен, чем ход чёрных в 1 в продолжении 1. Если Вам нравятся стычки, то этот ход следует попробовать. Ход белых в 2 – единственный ответ. Последовательность вплоть до хода 15 хорошо известна.

Диаграмма 1.

Для белых необдуманно проталкиваться в 2 и 4. К ходу 7 они лишь помогают чёрным развить обе стороны, а сами при этом ничего не получают.

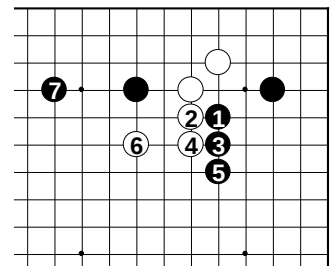


Диаграмма 2.

Чёрные могут, также, блокировать прямо в 2. К ходу 6 белые получают территорию, а чёрные строят влияние.

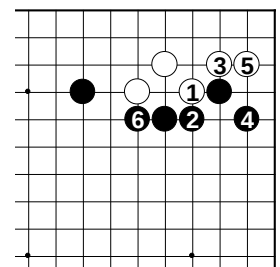


Диаграмма 3.

Разрезание белыми в 1 слишком агрессивно. Ходы чёрных в 2 и в 4 – спокойный ответ. После того, как чёрные блокируют в 6 ...

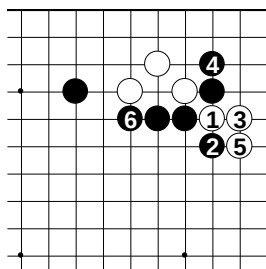


Диаграмма 4.

Результат к ходу 6 обычен.

Чёрные не сохранили сэнтя, а их влияние огромно. Вдобавок, они могут в сэнтя сыграть в А.

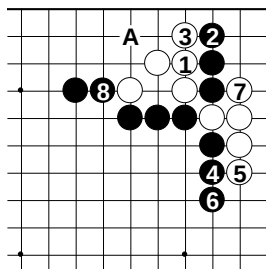


Диаграмма 5.

Если белые взбунтуются против чёрных, играя в 1, то их ждёт беда. К ходу 6, белые камни оказываются захвачены.

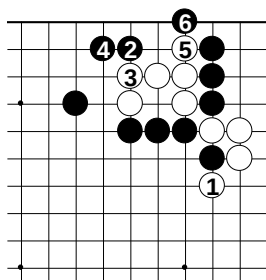


Диаграмма 6.

Белым бесполезно пытаться освободиться, играя в 1. К ходу 12 у них остаётся на одно дамэ меньше. Ход чёрных в 10 – блестящий. Если бы они просто заблокировали в А, то белые создали бы ко, играя в 10.

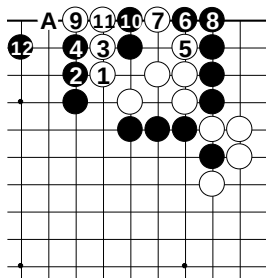
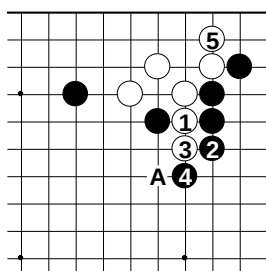


Диаграмма 7.

В другом дзёсэки белые, вместо прямого блокирования в 3, продлеваются в 2. В будущем обоим



игрокам важно решить, когда играть в А.

Диаграмма 8.

Ход белых в 1 – это, одновременно, занятие ключевой точки для жизни и очень большой ход ёсэ. Теперь чёрным пора играть в 2, эффективно защищая точку разрезания А.

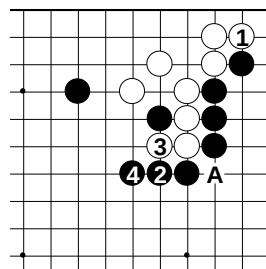


Диаграмма 9.

После Д.8 белые могут создать ко, разрезая в 1, но, после хода 12, чёрных это ко не особенно беспокоит. Белым, чтобы победить в нём, придётся потратить на ход больше, чем чёрным.

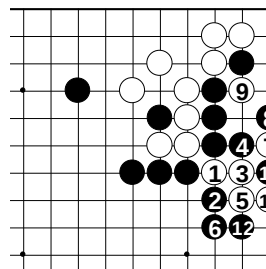


Диаграмма 10.

Чёрные могут также, вместо хода 9 в продолжении 2, сыграть атари в 1. После хода белых в 12...

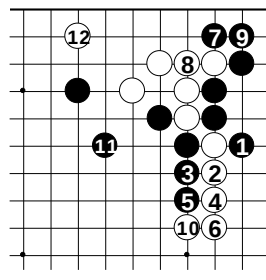


Диаграмма 11.

Чёрные к ходу 9 защищают территорию, а белые развивают верхнюю сторону, играя в 10.

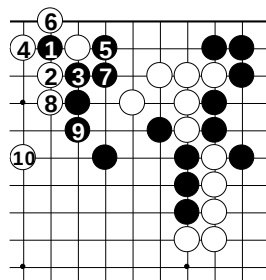
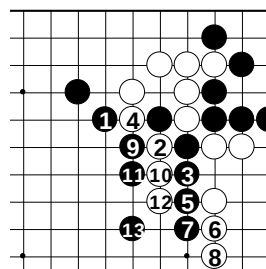


Диаграмма 12.

Кажется, что, вместо хода 15 в продолжении 2, чёрные могут укутать белых, играя в 1. Конечно же, если белые поспешно



попытаются убежать ходами 2 и 4, то чёрные смогут успешно реализовать свой план к ходу 13.

Диаграмма 13.

Но ключевым является ход белых в 2. Теперь уже чёрные пойманы в ловушку.

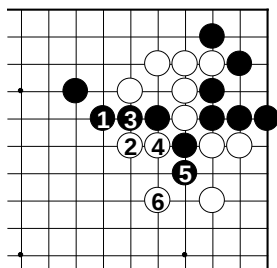


Диаграмма 14.

Белым, в продолжении 2, не так-то уж и легко прорваться сквозь осаду чёрных. Играя простое атари в 1, белые не смогут избежать окружения к ходу 6, показанного здесь. Даже если вместо 3 белые сыграют в А, то не смогут освободиться из-за продолжения Ч.3, Б.В, Ч.С.

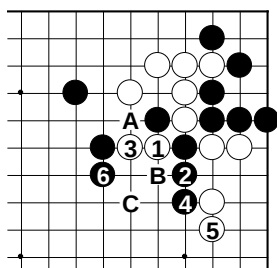


Диаграмма 15.

Ход белых в 1 – это тэсудзи: «режь кэйма поперёк», как говорит пословица. Против хода чёрных в 2 хорош ответ белых в 3.

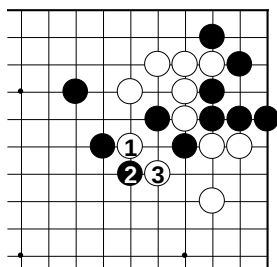


Диаграмма 16.

После Д.15, в то время, как чёрные сражаются за своё спасение, белые могут построить к ходу 12 великую стену.

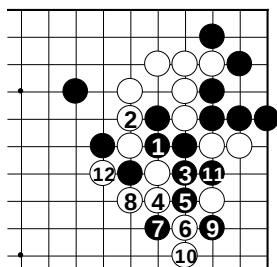
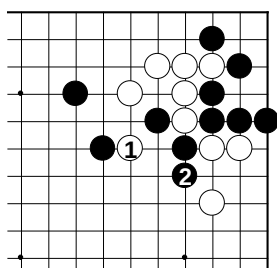


Диаграмма 17.

Поэтому чёрным лучше всего



игнорировать ход белых в 1, и просто продлиться в 2.

Диаграмма 18.

Простейший ответ для белых – это соединиться в 1. Хотя, к ходу 10, чёрные и построили внешнюю стену, белые могут нацелиться на слабость чёрных в А.

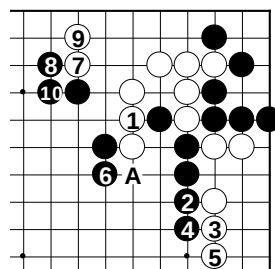


Диаграмма 19.

Ход белых в 1 на этой диаграмме активнее, чем соединение в 1 на Д.18. Чёрные вызывающе сыграют в 2, и, к ходу 11, создается крупномасштабное ко.

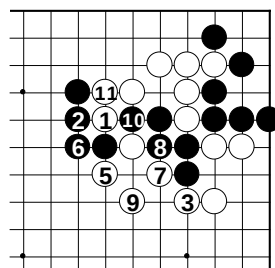
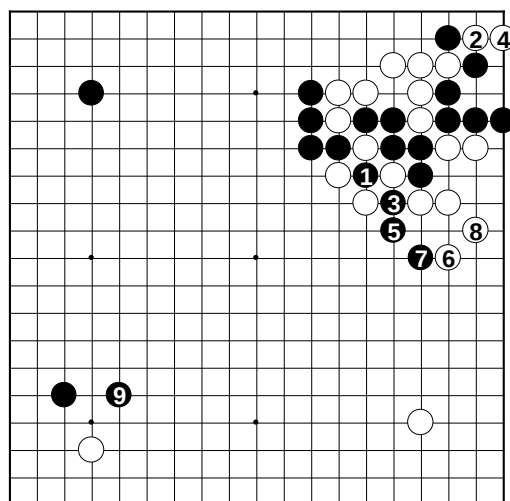


Диаграмма 20.



У белых есть встроенная ко-угроза в 2. Из-за того, что у чёрных ко-угроз нет, они завершат ко ходом в 3 и позволят белым захватить чёрные камни в углу ходом 4. Хотя локально территория белых в углу и весьма велика, в подобной ситуации

чёрные практически доминируют на доске из-за их хода в 9.

Диаграмма 21.

Если белые пренебрегут ходом в 6 на Д.20, то к ходу 7 пострадают от осады чёрных.

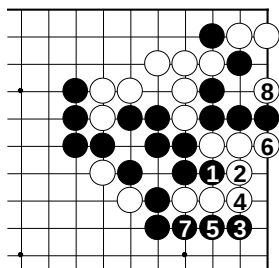


Диаграмма 22.

Если белые, вместо хода в 8 на Д.20, опрометчиво продлятся в 2, то чёрные смогут воскресить свою группу в углу ходами 3 и 7: если белые блокируют в А, то чёрные толкнут в В, а если белые блокируют в С, то чёрные толкнут в D.

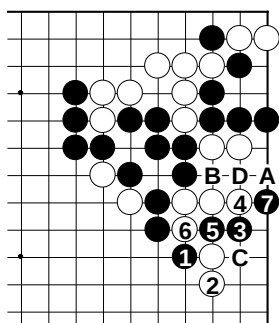


Диаграмма 23.

Чёрные, прежде чем блокировать в 2 на Д.19, могут также надавить в 2. Если белые ответят на этот ход, то чёрные запечатают их снаружи ходами 4 и 6.

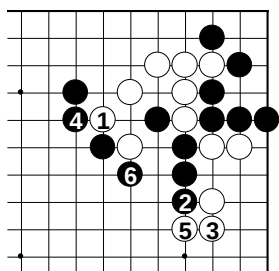
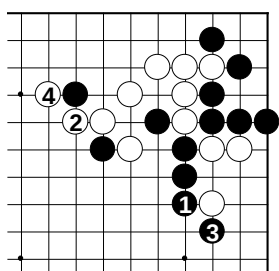
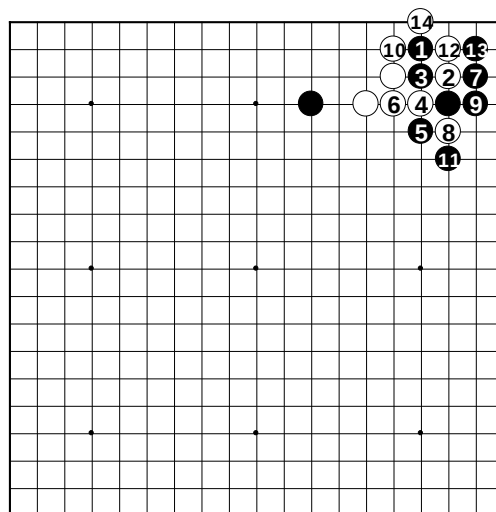


Диаграмма 24.

Когда чёрные надавливают в 1, белые неизбежно должны разменивать правую сторону на верхнюю. Результат у обоих игроков почти равный.



Продолжение 3.



Низкое кэйма чёрных на второй линии, впервые появившееся в 1980-х, какое-то время было очень популярным. Этот ход чёрных 1 делает акцент на территории в углу, в то время как их ход 1 в продолжении 1 делал акцент на стороне. Последовательность вплоть до хода 14 – это дзёсэки.

Диаграмма 1.

Прыжок белых в сторону центра слишком краток. Чёрным достаточно расшириться в 2, или в А.

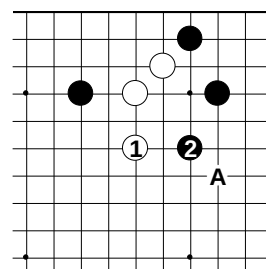


Диаграмма 2.

Хотя ход белых в 1 и выглядит привлекательным, ответ чёрных в 2 яростен. К ходу 12 белые запечатаны в углу.

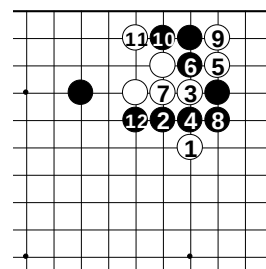


Диаграмма 3.

Катачки белых в 1 вынуждают чёрных отвечать в 2. После усиления ходами 1-7, белые наносят чёрным хасами в 9.

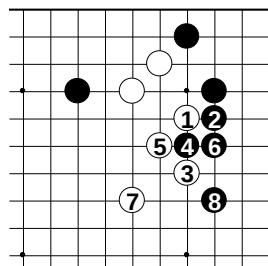


Диаграмма 4.

Правильный ответ для чёрных – толкнуть в 1. Далее ситуация практически аналогична Д.7 из продолжения 1. Другими словами, белым это не рекомендуется.

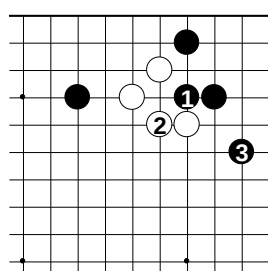


Диаграмма 5.

Если белые блокируют в 1, то им поздно ждать хорошего результата. Ход чёрных в 2 ударяет по их чувствительной точке, после чего им сложно найти правильный следующий ход

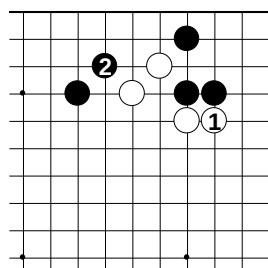


Диаграмма 6. (5=Δ)

Если у чёрных достаточно ко-угроз, то они могут взять белый камень Δ, играя в 2. Результат зависит от количества ко-угроз.

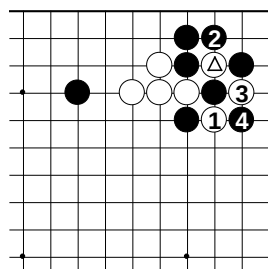


Диаграмма 7.

В ситуации, подобной данной, белые могут также захватить чёрный камень, играя в 1. Хотя локально результат чёрных получается лучше, в целом белые счастливее, поскольку, ходом 3, они могут впечатляюще развить правую сторону.

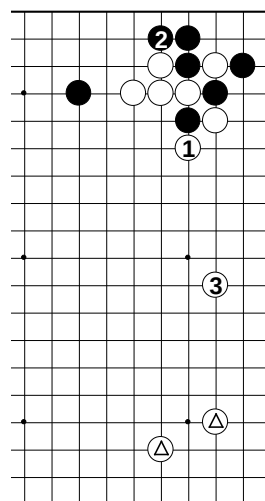


Диаграмма 8.

При некоторых обстоятельствах, чёрным имеет смысл повернуть в 1. Ход белых в 2 – простейший ответ.

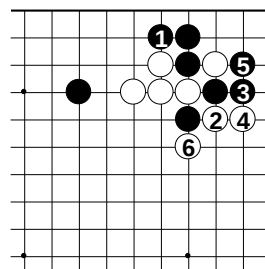


Диаграмма 9.

Косуми белых 2 – более запутанный ответ.

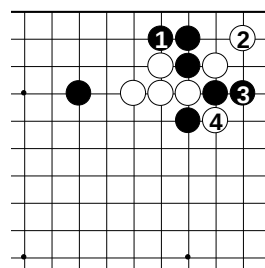
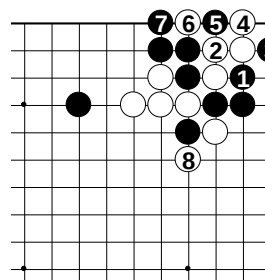


Диаграмма 10.

Если, после Д.9, чёрные сыграют атари в 1, то к ходу 7 они могут создать ко, но, чтобы выиграть это ко, им придётся сделать



ещё два хода, поэтому белым достаточно взять один камень ходом в 8.

Диаграмма 11.

Если чёрные сыграют атари 3, то белые к ходу 12 построят огромное влияние, хотя чёрные и смогут защитить угол. Впоследствии белые могут сыграть в А, В, или С.

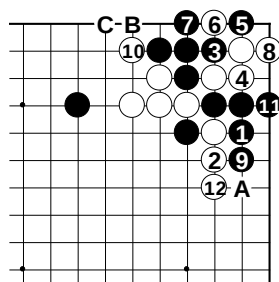


Диаграмма 12.

Поэтому, когда белые играют косуми в углу, чёрные должны брать один чёрный камень ходом 1. Другими словами, чёрные могут повернуть в ▲ лишь тогда, когда они могут развить правую сторону ходами 3 и 5, как на этой диаграмме.

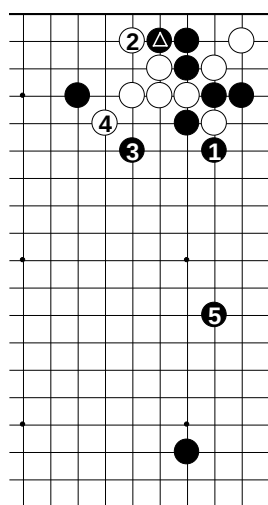


Диаграмма 13.

Если на Д.12 белые пренебрегут ходом 4, то чёрные запечатывают их в углу ходами 1 и 3 (здесь).

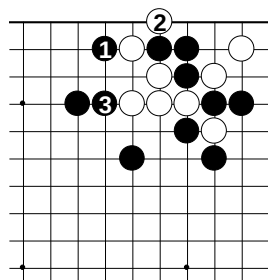
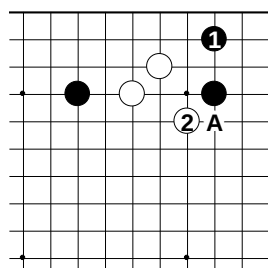


Диаграмма 14.

Прыжок чёрных в 1 часто встречается в реальных играх. Для белых нормальным является катачки 2. Если чёрные толкнут в А, то



ситуация будет практически такая же, как и на Д.14.

Диаграмма 15.

Ход чёрных в 1 более агрессивен. Если лестница благоприятна для белых, то они могут блокировать в 2. Результат к ходу 11 хорош для обоих игроков.

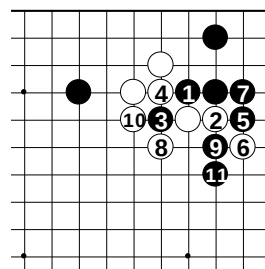


Диаграмма 16.

Если чёрные недовольны результатом Д.15, то они могут избрать последовательность 1-5. После этого они должны следить за свое слабостью в А. На Д.17 и Д.18 показаны варианты, возникающие, когда белые на Д.16 соединяются в 5.

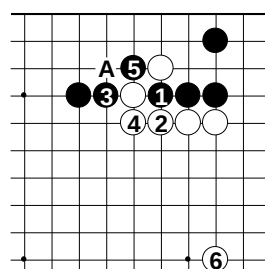


Диаграмма 17.

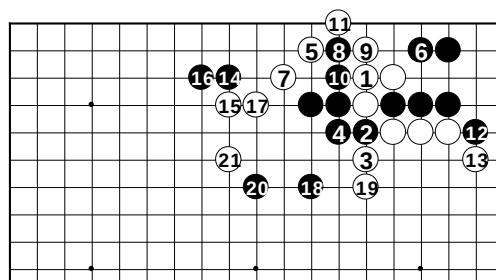
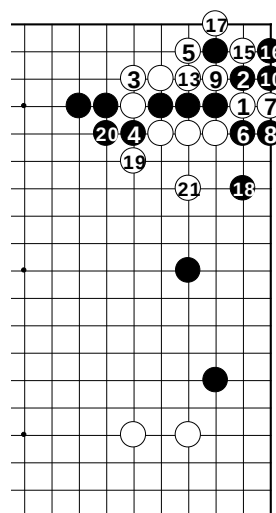
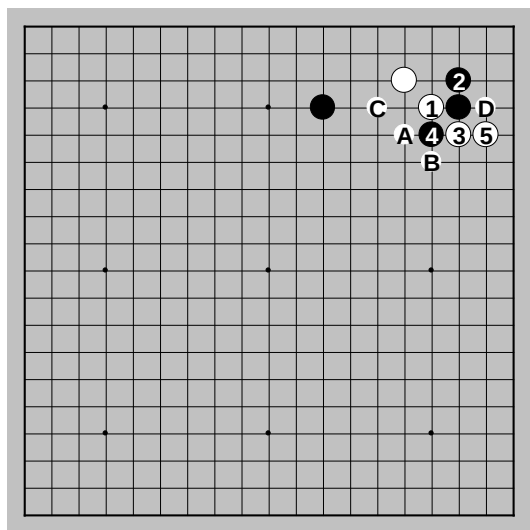


Диаграмма 18.

(11=14=1, 12=7)



Основная последовательность 30.



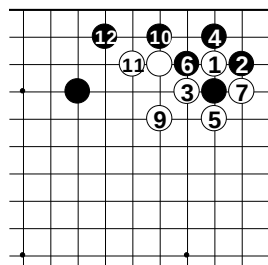
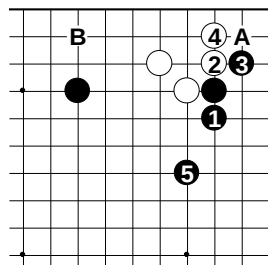
Если белые ответят на хасами белых цукэ в 1, то далее можно сгенерировать много вариантов. Когда чёрные продлеваются в 2, ходы белых в 3 и 5 очевидны. Следующий ход чёрных возможен в пункты А, В, С, или D.

Диаграмма 1.

Хотя чёрные, вместо хода 2 в ОП.30 и могут продлиться в 1, это для них неудовлетворительно, поскольку белым будет легко стабилизироваться в углу, имея два варианта выживания: ходом в А и в В.

Диаграмма 2.

Если белые сначала сыграют цукэ 1, а затем создадут пасть тигра ходом 3, то последует естественный ответ чёрных в 4. Если бы чёрные продолжились в 5, то ситуация вернулась бы к Д.1. Последовательность вплоть до хода 12 в старые времена была дзёсэки, но сейчас она появляется не очень



часто, поскольку в этой форме белых много слабостей.

Диаграмма 3.

Ходам белых в 2 и в 4 не хватает боевого духа. Они лишь помогают чёрным построить территорию на стороне, и ничего не дают белым.

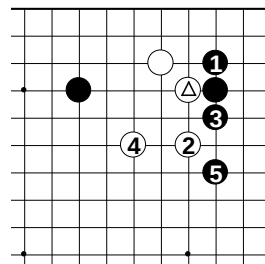


Диаграмма 4.

Белым уже слишком поздно блокировать в 1. После хода чёрных в 8, белые не смогут остановить их и в А, и в В.

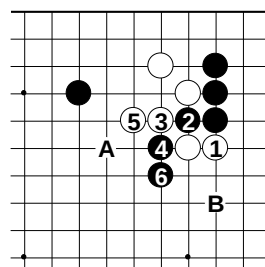
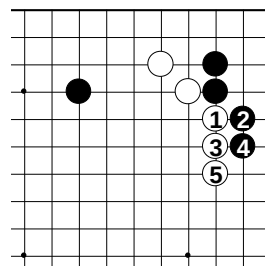
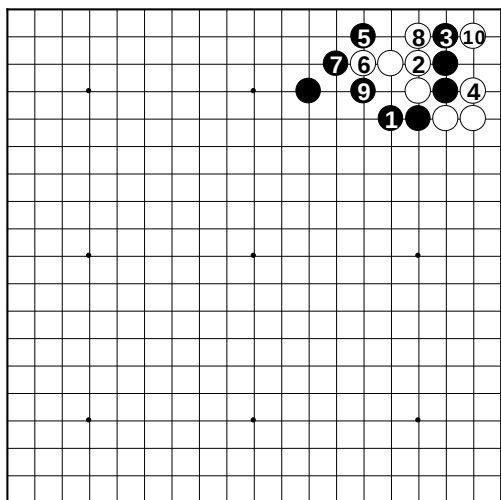


Диаграмма 5.

Для чёрных проползание по второй линии — это слишком уж оборонительный стиль. Он лишь помогает белым усилить их стену.



Продолжение 1.



после ОП.30 чёрные обычно продлеваются в 1. Вплоть до хода 10, это самая простая и самая обычная последовательность для обоих игроков. Но, на самом деле, в этой последовательности спрятано много вариантов.

Диаграмма 1.

Ход белых в 2 в продолжении 1 неизбежен. Хотя и кажется, что им весьма приятно сбить чёрных в комок ходами от 1 до 7, ...

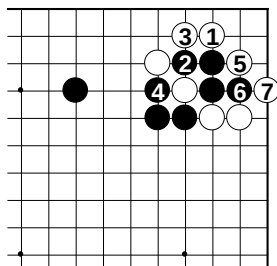


Диаграмма 2.

Но, после простой последовательности к ходу 7, территориальные приобретения белых слишком плохи по сравнению с влиянием чёрных.

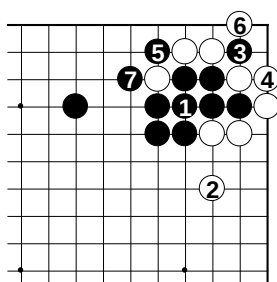


Диаграмма 3.

Также, если чёрные хотят получить сэнгэ, то они могут сыграть атари 1, и прыгнуть в 3. Белые не могут пропустить ход в 4, поскольку иначе чёрные могут сплющить их там проталкиванием.

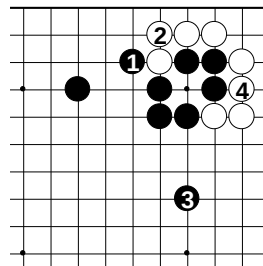


Диаграмма 4.

Белым нет причин прыгать в 1. Далее чёрные блокируют правую сторону ходами от 2 до 6.

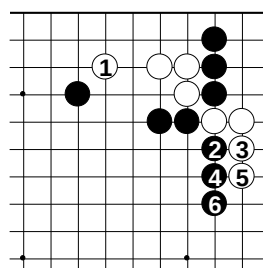


Диаграмма 5.

В продолжении Д.4, после хода 20, у белых мало надежд спасти ситуацию.

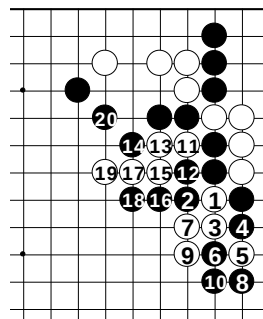


Диаграмма 6.

Цукэ чёрных в 6 появляется чаще, чем ход 5 в продолжении 1. Ходы белых от и до 6 – наиболее обычная последовательность в данной ситуации, но эта последовательность связана с ситё.

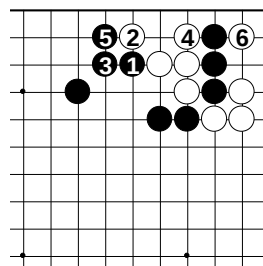


Диаграмма 7.

У чёрных есть мощное ханэ в 1. Если белые ответят на него, просто соединясь в 2, то, к ходу 11, внешняя стена чёрных будет весьма сильна, поскольку ход в А они делают в сэнтэ.

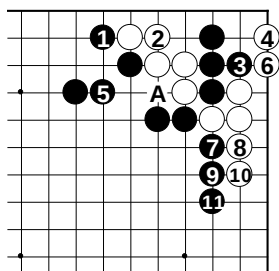


Диаграмма 11.

Чёрные, если эта лестница для них неблагоприятна, вынуждены соединиться в 1. Хотя они и получают к ходу 14 ко, для них это ущерб, поскольку теперь им надо первыми искать ко-угрозу.

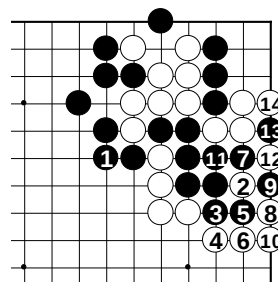


Диаграмма 8.

Ход белых в 1 уменьшает дамэ чёрных, но ответ чёрных в 2 силен. Если лестница для белых неблагоприятна, то они вынуждены съесть чёрных в углу ходами от 5 до 9, а чёрные могут построить сильную стену.

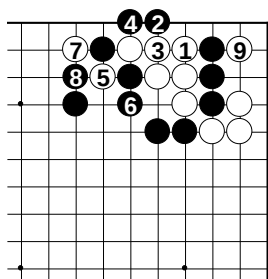


Диаграмма 12.

Поэтому на Д.9 чёрные должны защитить точку разрезания «пастью тигра», как и показано здесь. Хотя они и должны отдать сэнтэ белым, форма чёрных всё ещё сильна, поскольку они могут блокировать в А в сэнтэ.

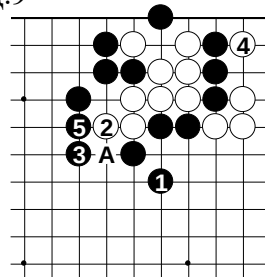


Диаграмма 9.

Если же лестница работает, то белые могут выйти ходами от 1 до 5, и разрезать в 7.

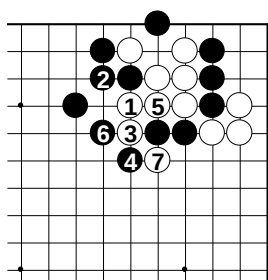


Диаграмма 13.

Если чёрные играют цукэ в 1, белые могут немедленно ответить в 2. Чёрные могут упростить дело для обоих игроков, сыграв в 3 и в 5.

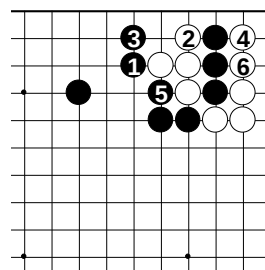


Диаграмма 10.

Лестница, упомянутая в Д.9, возникает, когда белые режут в А после соединения в 7.

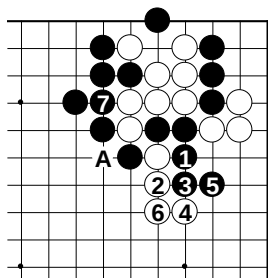
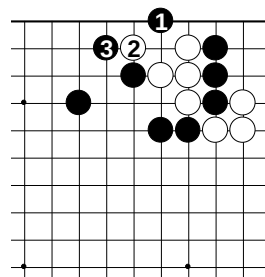
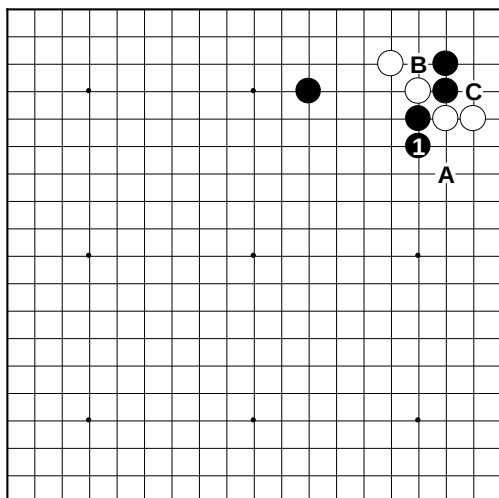


Диаграмма 14.

Ход чёрных в 1 лучше. Теперь ситуация возвращается к Д.8.



Пример из реальной игры 1.



Ход чёрных в 1 ещё необходимо ратифицировать, прежде чем называть дзёсэки. Но, если белые неосторожны, то они могут легко попасть в ловушку. Следующий ход они могут выбирать из А, В и С.

Диаграмма 1.

Сначала – про А. Ход белых в 5 очень важен. После 9 ...

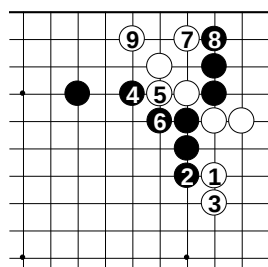


Диаграмма 2.

После Д.1 чёрным нехорошо играть в 1. Хотя они и могут построить стену, пока белые занимают угол, белые заглянут в А, делая форму чёрных комковатой.

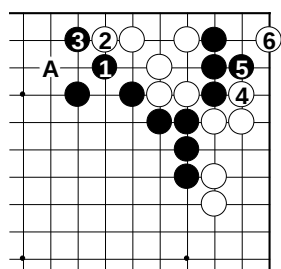


Диаграмма 3.

Лучше всего для чёрных играть цукэ в 1. Ходы белых от 2 до 12 делаются с намерением увеличить их дамэ. Хотя белые и могут захватить угол к ходу 14, ...

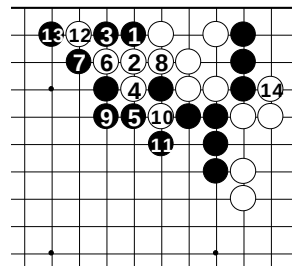


Диаграмма 4.

Чёрные, в компенсацию, могут создать стену, которая сильнее, чем на Д.2. Взятие камня ходом в А для чёрных тоже сэнтэ.

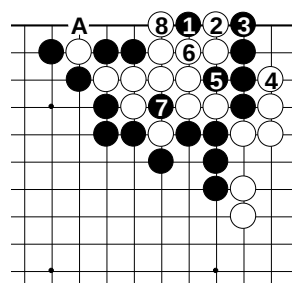


Диаграмма 5.

Если белые, вместо хода 5 на Д.1 сыграют в 1, то, после их хода в 5 (здесь), ...

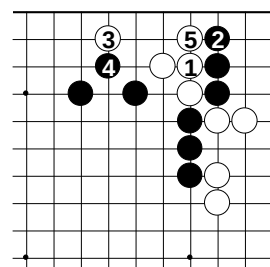


Диаграмма 6.

Если чёрные сыграют цукэ 1, то белые заберут три чёрных камня ходом 2.

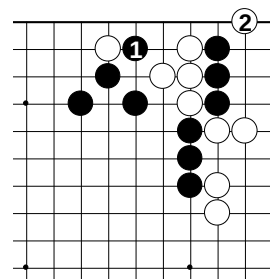


Диаграмма 7.

Вместо этого, чёрные могут сыграть в 1 – ключевую точку формы белых. К ходу 7 белые отстают на одно дамэ. Хотя они и могут создать ко ходами Б.А, Ч.В, Б.С, оно не особо им поможет.

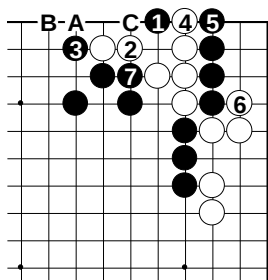


Диаграмма 11.

Поэтому белые должны выпрыгивать в 3 после размена 1 на 2. Далее чёрные защитят угол к ходу 6, и ключевой точкой станет стабилизация четырёх белых камней на верхней стороне.

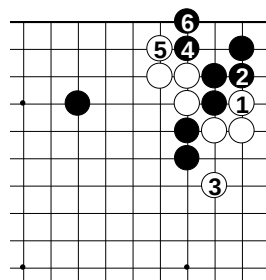


Диаграмма 8.

Ход белых в 1 – простейший способ стабилизировать ситуацию. Но это, также, и наиболее пассивный путь. Территория в этом углу практически не имеет значения по сравнению со стеной чёрных.

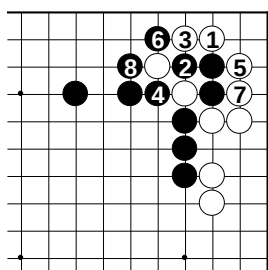


Диаграмма 12.

Если белые попытаются прорваться ходом в 1, то чёрные окружают их ходами от 2 до 8.

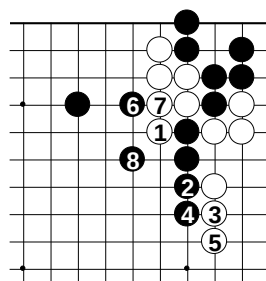


Диаграмма 9.

Кроме того, белым теперь уже поздно соединиться в 2. К ходу 5 чёрные защищают угол. Если белые выйдут в 6, то ход чёрных в 7 угрожает и в А, и в В.

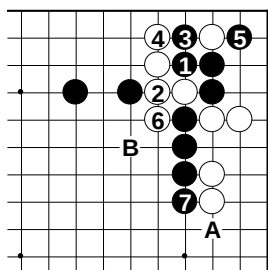


Диаграмма 13.

Не будет особой разницы для белых и если они сыграют кэйма в 1. После хода чёрных в 8, белые должны соединиться в А, но после этого чёрные осадят их ходом в В.

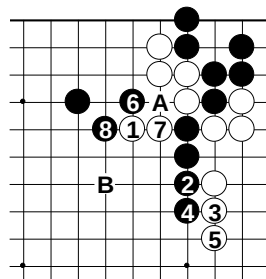


Диаграмма 10.

Теперь посмотрим на ход в В (из примера). Белые должны остерегаться хода чёрных в 2. Им бесполезно пытаться убить чёрных, играя в 3 и в 5, поскольку их группа на правой стороне будет немедленно захвачена ходом чёрных в 6.

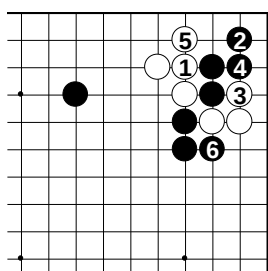


Диаграмма 14.

Хотя белые и могут выжить в результате ходов от 1 до 9, чёрные, увеличив свою силу, яростно атакуют четыре камня на правой стороне ходом 10. Чёрная форма в центре сильна потому, что чёрные имеют ход В в сэнтэ после того, как нанесут атари в А.

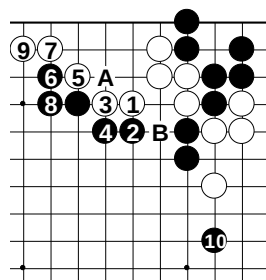


Диаграмма 15.

Поэтому белые избирают стратегию жертвования. После усиления правой стороны к ходу 3, белые играют, формируя верхнюю сторону ходами от 5 до 11. В этом для белых нет ничего неудовлетворительного. Ценность их стены сравнима с ценностью территории чёрных.

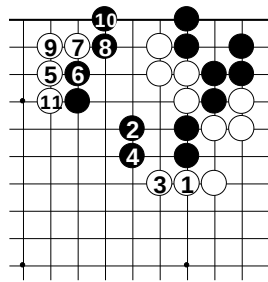


Диаграмма 16.

Чёрные могут позволить белым убежать, толкая в 1 вместо блокирования в 8 на Д.15. Таким путём чёрные могут получить определённое влияние в центре.

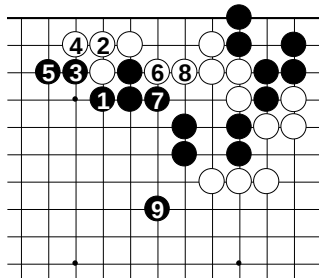


Диаграмма 17.

Чёрные могут, также, блокировать в 2 вместо косуи в 2 на Д.10. Последовательность вплоть до хода 5 появлялась в реальных играх.

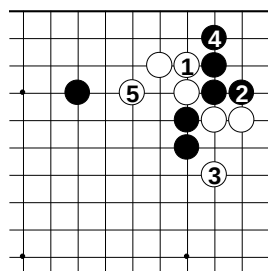
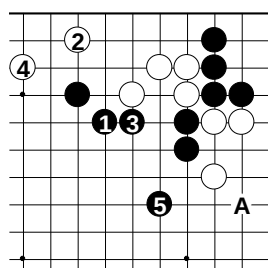


Диаграмма 18.

После Д.17, чёрные стабилизируются ходом в 5 после закрывания верхней стороны ходами 1 и 3. Белым, из-за



слабости в А, нелегко решить, куда ходить далее.

Диаграмма 19.

Иногда чёрные могут, также, прыгнуть в 1, а затем закрыть белых в 3. Следующим ходом белые могут сыграть в А или в В; однако стандартная последовательность после этого ещё находится в стадии разработки.

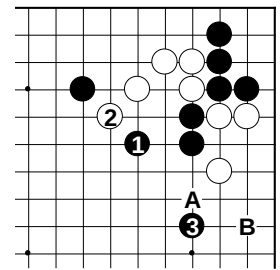


Диаграмма 20.

Хотя белые и изменяют порядок ходов, играя сначала в 1, а потом в 3, чёрные могут вернуть ситуацию к Д.10 ходом в 4.

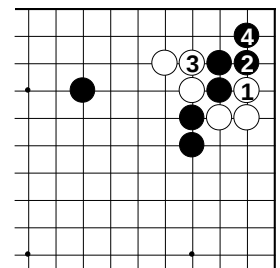
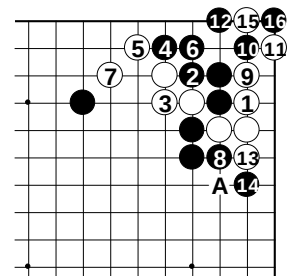
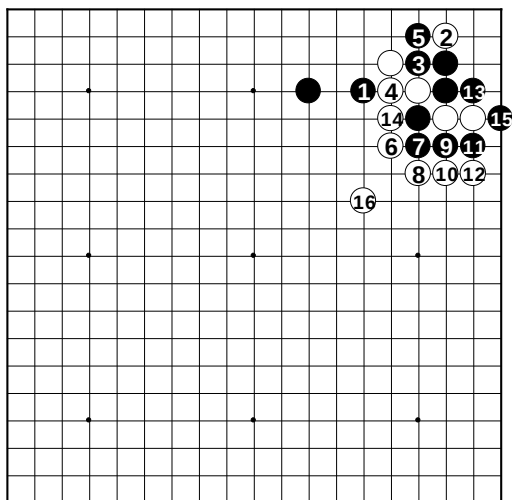


Диаграмма 21.

Чёрные могут также создать ко ходами от 2 до 16. Хотя для белых это и очень беспокойное ко, поскольку для его выигрыша им надо три шага, для чёрных оно тоже нелегко, поскольку белые могут создать ко-угрозы разрезанием в А.



Пример из реальной игры 2.



Катачки чёрных в 1 часто появляется в реальных играх. Цукэ чёрных в 2 – правильный ход. К ходу 16 чёрные получают территорию, а белые строят влияние. То, для кого эта ситуация благоприятнее, зависит от обстоятельств.

Диаграмма 1.

Для чёрных было бы опрометчивостью отвечать на ход белых в 1 ходами в 2 и 4. Сагари белых в 5 фатально. Если чёрные возьмут два камня, играя в А, то белые захватят всех чёрных, отвечая в В.

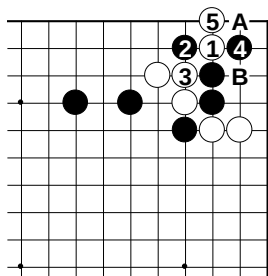


Диаграмма 2.

Если белые попытаются убить чёрных в углу, блокируя в 1 вместо хода в А, то придут к неблагоприятному для них ко, которое начнётся с хода белых в В.

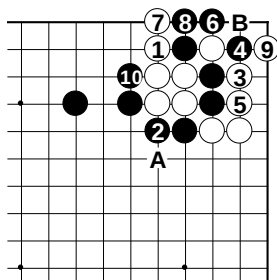


Диаграмма 3.

Чёрные могут также на Д.3 блокировать, в 1 (здесь).

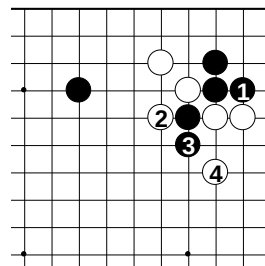


Диаграмма 4.

Ходы чёрных от 1 до 5 обычны, но их ход в 7 бездумен. Чёрные камни в углу будут захвачены.

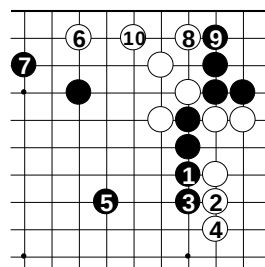
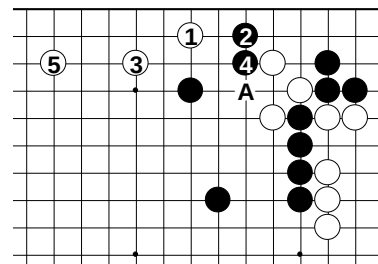


Диаграмма 5.

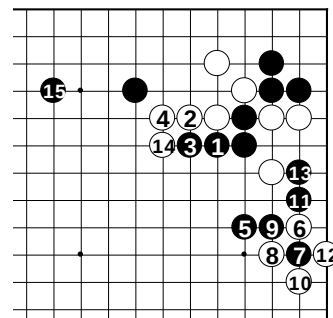
Ход чёрных в 2 – правильный ответ на ход белых в 1. Белые не могут ничего



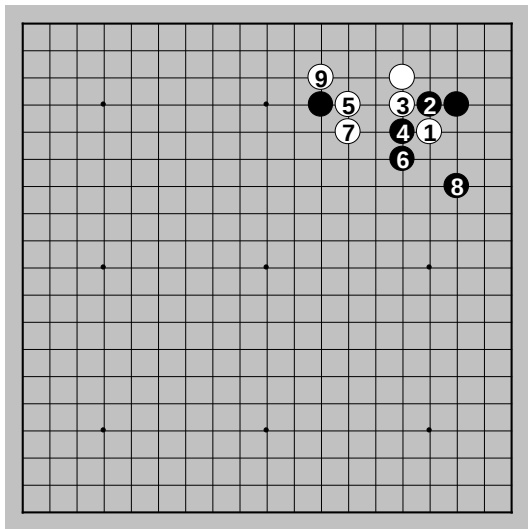
сделать, кроме как отдать три камня и усилить верхнюю сторону ходами от 1 до 5. В утешение у белых есть возможность впоследствии задействовать эти три камня ходом в А.

Диаграмма 6.

Чёрные могут также, после усиления к ходу 3, атаковать правую сторону. Результат на этой диаграмме будет плох для обоих игроков.



Основная последовательность 31.



Кэйма белых в 1 в реальных играх появляется нечасто. Но иногда, по обстоятельствам, этот ход может быть полезен. Для чёрных весьма естественно выйти в 2 и разрезать в 4. Ход белых в 5 в данной ситуации – блестящий.

Диаграмма 1.

Для чёрных слишком пассивно ползти по третьей линии ходами 1 и 3. Атака белых подвижна и быстра.

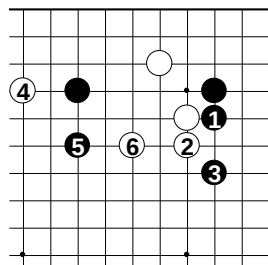


Диаграмма 2.

Белым, также, хорошо прыгнуть в 2. После 6, у них есть и А, и В.

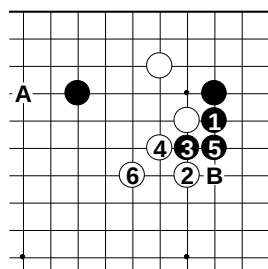


Диаграмма 3.

Белым было бы неправильно играть атаки в 1. К ходу 10, они лишь помогают чёрным в их делах.

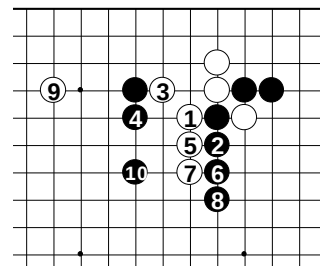


Диаграмма 4.

Если чёрные продлятся в 2, то попадут в ловушку белых. К ходу 10 форма белых становится сильной, а белый камень в А позволит им выйти в В.

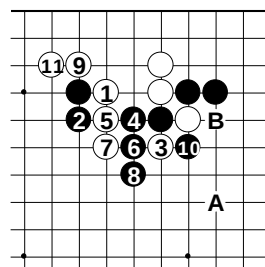


Диаграмма 5.

Если чёрные, вместо продления в 6 в ОП.31, сыграют в 2, то к ходу 5 форма чёрных будет сильнее.

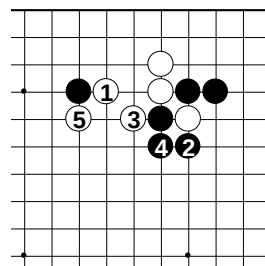


Диаграмма 6.

Последовательность, показанная на этой диаграмме, в прошлом считалась дзёсэки. Но, из-за того, что неясно, является ли размен Ч.2 на Б.3 выгодным для чёрных или нет, из современного го она исчезла.

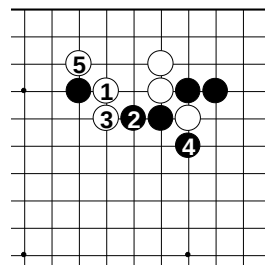


Диаграмма 7.

Если чёрные пропустят ход в 8 в ОП.31, то ход белых в 1 будет очень силён. Лучшее, что смогут ответить чёрные – это 2, и, к ходу 5, белые заберут угол.

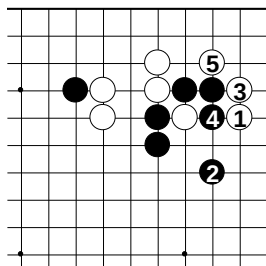


Диаграмма 8.

Если белые пропустят ход 9 в ОП.31, то ходы чёрных в 1 и в 3 будут яростной атакой.

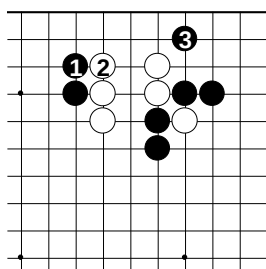
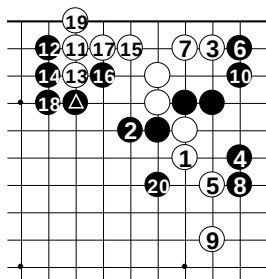
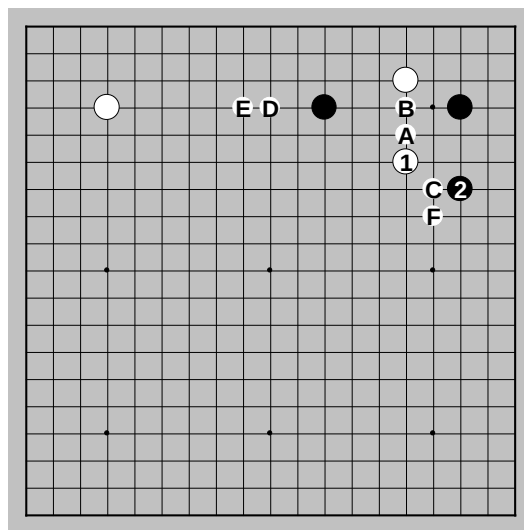


Диаграмма 9.

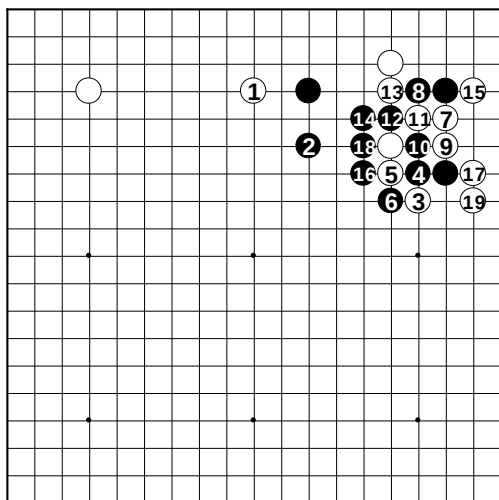
Белым нет причин, вместо цукэ в 5 в ОП.31, начинать бой продлением в 1. Чёрный камень ▲ хорошо согласован с их ходом в 2, и белые не могут получить хорошего результата, что бы они ни делали.



Основная последовательность 32.

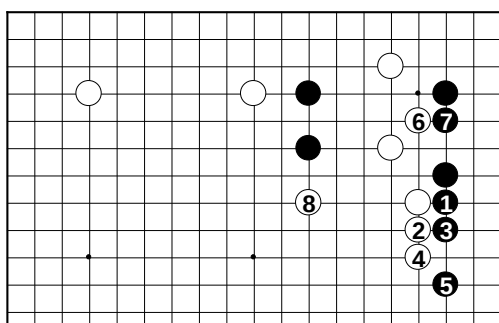


Продолжение 1.



Белые играют в 1, заставляя чёрных прыгнуть в 2, а затем продолжают, в ритме, ходом в 3. Ходы чёрных в 4 и 6 демонстрируют боевой дух. Для белых тактически правильно играть цукэ в 7, и, после того, как чёрные продлеваются в 8, ход в 9 – единственное, что белые могут сделать. Последовательность вплоть до 9 была очень популярна в 1980-е годы.

Диаграмма 1.



Если чёрным не нравится сложная битва, то они могут просто поползти ходами 1-5. Это, вплоть до хода 8, тоже дзёсэки. В ходе этой последовательности невозможно пропускать размен Б.6 на Ч.7, а причина этого будет объяснена позже.

Диаграмма 2.

Чёрные могут, также, резко подавить камень на верхней стороне, играя в 1. Этот ход нравится тем, кто предпочитает территорию в руке тому, что можно получить в будущем.

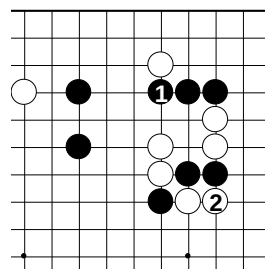


Диаграмма 3.

После Д.2, ход чёрных 1 – в сэнтэ. Белые не могут пренебречь ходом в 2 потому, что...

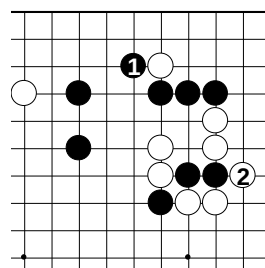


Диаграмма 4.

Это принесёт белым много беспокойства, когда чёрные спустятся в 1 и соединятся внизу ходами 3 и 5.

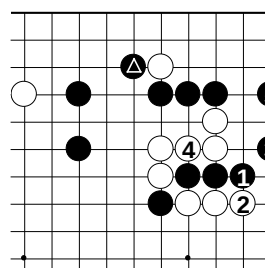


Диаграмма 5.

Белым бесполезно пытаться разрезать чёрных ходами 1 и 3, потому что чёрный камень ▲ защищает точку разрезания А.

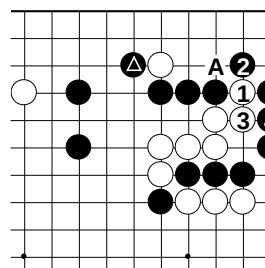


Диаграмма 6.

Иногда для чёрных весьма эффективно цукэ в 1. Если белые опрометчиво сыграют ханэ в 2, то будут пойманы в ловушку ходами чёрных в 3 и 5.

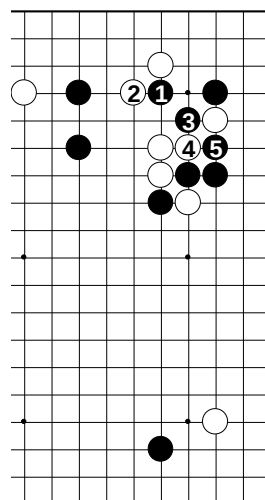


Диаграмма 7.

В данном случае ход белых в 2 правилен. К ходу 10, результат у обоих игроков локально равный. Но если глобальная ситуация такова, как показано здесь, то катачки чёрных в 11 будет очень хорошим.

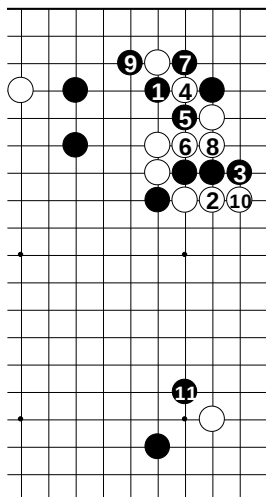


Диаграмма 8.

Поэтому, в данном случае, белым было бы мудро обменять стену на угол, начиная так, как показано здесь. Если на их ход в 1 чёрные ответят в 4, а белые блокируют в А, то чёрная форма в углу будет не столь сильна, как на Д.7.

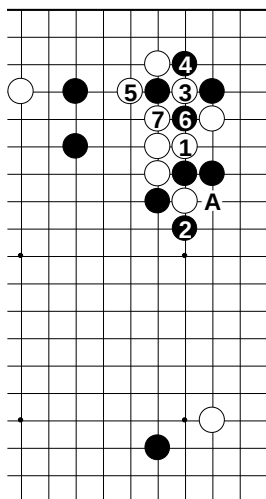


Диаграмма 9.
(9=Δ)

После Д.8, к ходу 12, ситуация стабилизируется. После этого чёрные будут играть не катачки в А, а хасами в В.

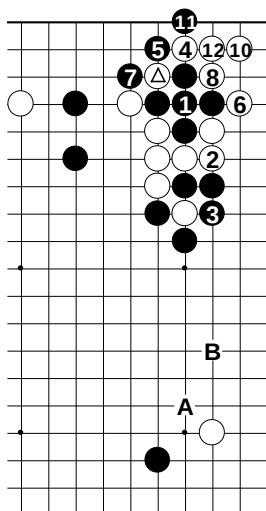


Диаграмма 10.

В ситуации, получающейся из продолжения 1, у белых остаётся повод для беспокойства, показанный здесь. Хотя чёрные и не смогут выжить внутри угла, они могут крепко закрыть белых снаружи, играя 13 и 15 в сэнтэ.

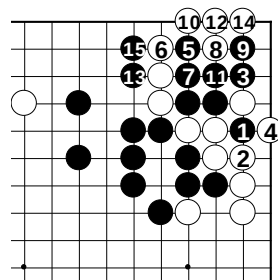


Диаграмма 11. (6=Δ)

Белые могут, также, выбрать разрезание в 2, и сыграть атари в 4. Но теперь чёрные могут создать ко, которое будет для белых двухшаговым.

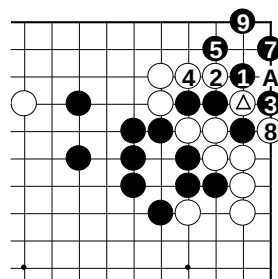


Диаграмма 12.

Белым нехорошо пытаться убить чёрных ходом в 2. Ходами в 5 и в 7 чёрные создают спасающие их ходы в А и В.

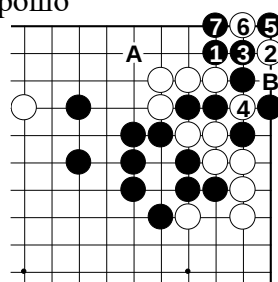
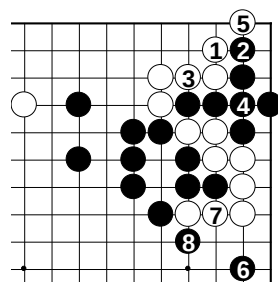
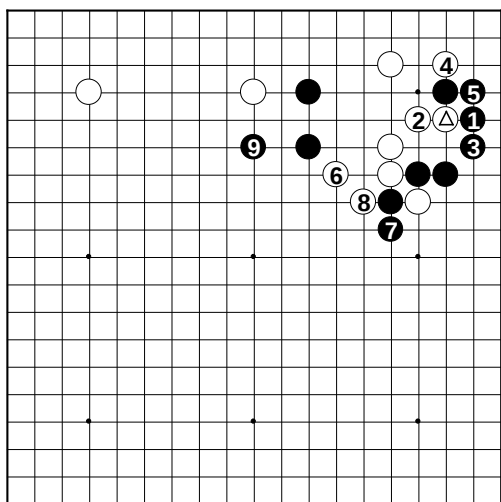


Диаграмма 13.

Хотя белые и могут предотвратить ко продлением в 1, это причинит им ещё больше разрушений, поскольку тогда чёрные смогут окружить правую сторону ходами 6 и 8.



Продолжение 2.



Чёрные могут избрать защиту правой стороны, играя ханэ снизу от камня Δ , в 1, а далее играя в 3, хотя далее они и должны терпеть ход чёрных в 4. К ходу 9 ситуация стабилизируется.

Диаграмма 1.

Чёрные могут также покинуть угол и захватить один камень, играя в 3. У этого хода есть прагматичное намерение стабилизировать стену и угол по отдельности.

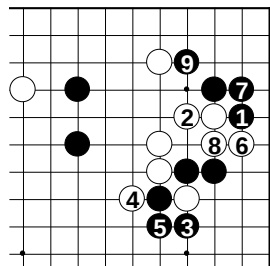


Диаграмма 2.

Ходом в 1 чёрные намерены не допустить цукэ чёрных в А, но теперь беспокоящим становится ход белых в В. Поэтому чёрные должны наверняка захватить один белый камень ходом 3. И далее им придётся пострадать от хода белых в 4.

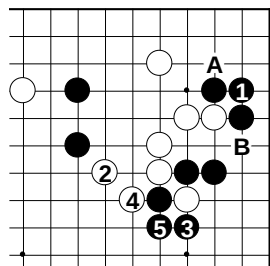
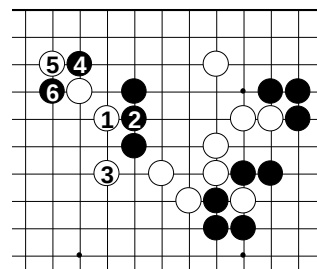
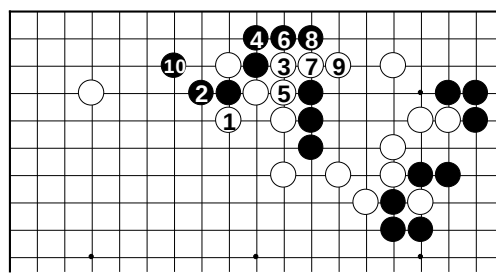


Диаграмма 3.



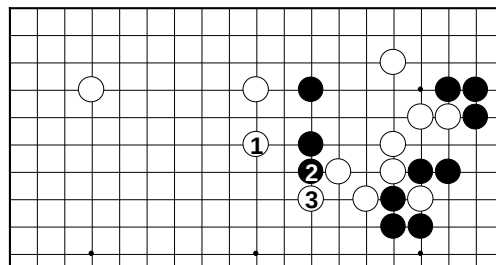
Нелегка и последовательность после Д.2. Атака на два чёрных камня ходами 1 и 3 будет первым, что придёт белым на ум. Далее хорошей защитой будут ходы чёрных в 4 и 6.

Диаграмма 4.



Последовательность вплоть до хода 10 является нормальным результатом. Однако, даже с территориальной точки зрения, территория чёрных на верхней стороне лучше, чем у белых; к тому же, один белый камень в углу выглядит одиноким и слабым.

Диаграмма 5.



Следующей из идей белых является прыжок в 1 и ханэ в 3.

Диаграмма 6.

Единственно возможный ход чёрных – это цукэ 1. Если бы чёрные сыграли в 4, получился бы «пустой треугольник», а если бы они нанесли ханэ в А, то белые разрезали бы в 4. Ход белых в 2 хорош, и чёрные не могут соединяться в 3, поскольку тогда они будут разрезаны ходом белых в 4.

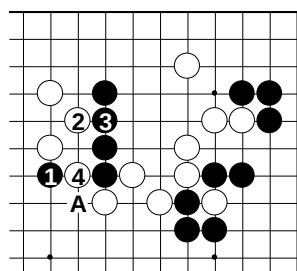


Диаграмма 7.

Если, после Д.6, чёрные попытаются защититься ходами от 1 до 5, то белые сыграют в 6, и результат для чёрных не будет хорошим.

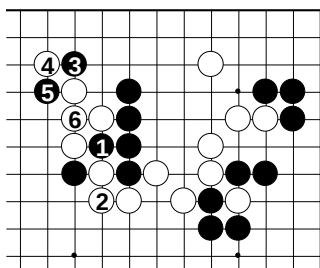


Диаграмма 8.

Поэтому, когда белые заглядывают в 1, чёрные должны играть ханэ в 2. Хотя белые и прокалывают ходами 3 и 5, чёрные могут компенсировать это, обёртывая центр ходами 6 и 8.

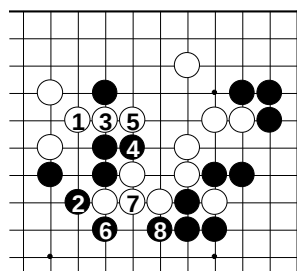


Диаграмма 9.

Поэтому белым надо толкать в 3. Далее, после их хода 7, в центре разгорится битва.

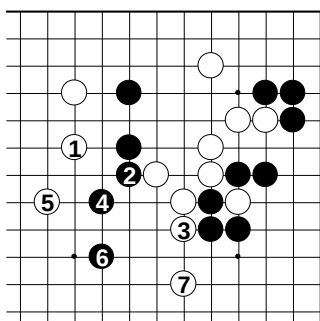


Диаграмма 10.

Ход белых в 2 нацелен на А, но он опасен. Однако если чёрные безрассудно ответят на ход белых в 4 соединением в 5, то белые смогут реализовать своё изначальное намерение, выходя в 6.

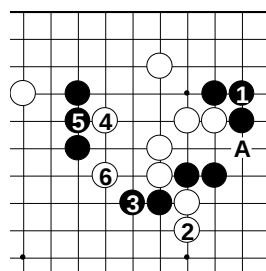


Диаграмма 11.

Поэтому чёрные должны отстраниться ходом в 2. В то время, как белые будут заняты захватом одного камня, чёрные захватят пять камней справа.

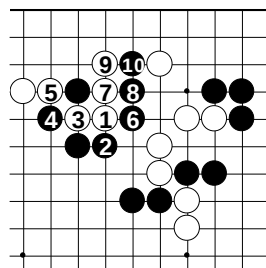


Диаграмма 12.

Чёрные могут, также, игнорировать ход белых в 1, и продлится в 2. Хотя они и будут должны отдать территорию в углу белым, ...

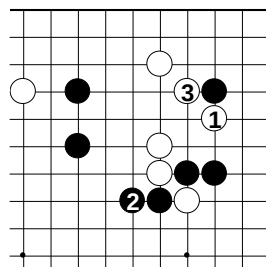
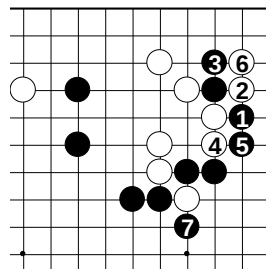
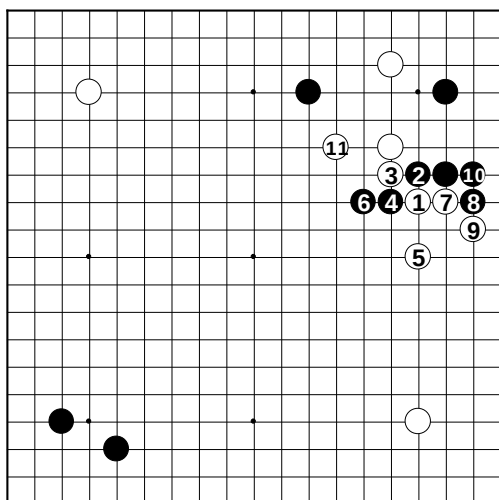


Диаграмма 13.

К ходу 7 результат будет достаточно хорошим и для чёрных.



Продолжение 3.



Белые могут также сыграть катачки в 1 перед атакой на один чёрный камень на верхней стороне. Ходы чёрных в 2 и 4 решительны. Хороший ход белых в 5 стоит того, чтобы его выучить. Вплоть до хода 11, это весьма обыденная последовательность.

Диаграмма 1.

Если чёрные толкнут позади, ходами от 1 до 5, то ситуация вернётся к Д.1 из продолжения 1. Ну что ж, на этот раз разберём необходимость размена Б.6 на Ч.7.

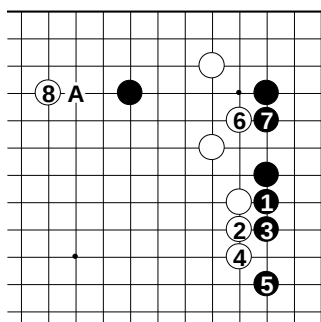


Диаграмма 2.

Если белые атакуют без этого размена, то ходы чёрных в 2 и 4 будут очень сильны. И нет других возможных последовательностей, из которых белые могли бы выбирать, кроме последовательности на этой диаграмме.

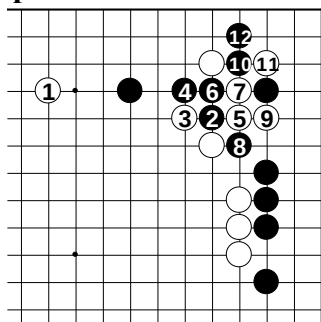


Диаграмма 3.

Хотя белые и могут получить угол к ходу 7, они легко попадут в беду из-за ходов чёрных 8 и 10. Если белые выйдут в А, то их беда усугубится после Ч.В, Б.С, и Ч.Д.

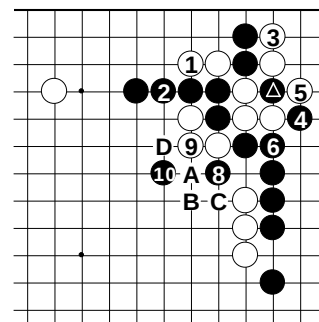


Диаграмма 4.

Когда белые разрезаны чёрным камнем 1, им опасно продлеваться в 2. После хода чёрных в 5, белые встретят массу неприятностей.

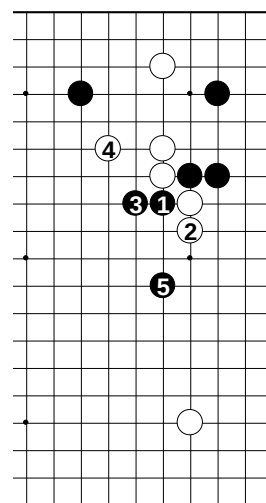


Диаграмма 5.

Иногда чёрные, вместо продления 6 в продолжении 3, могут захватить один белый камень ходом в 2.

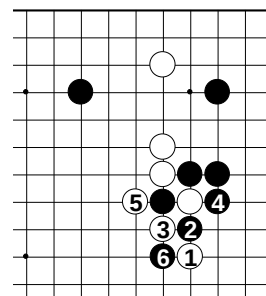


Диаграмма 6.

После Д.5 белым очень хорошо захватить камень ходом 1 в сэнтэ, но теперь выпрыгивание в 3 — это ошибка. Однако, если чёрные отъедят белый камень, играя в 4, то ситуация пойдёт по пути, удовлетворительному для белых.

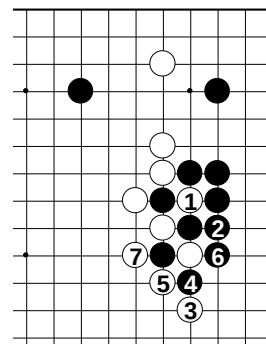


Диаграмма 7.

Продление чёрных в 1 — это наказание за белый камень Δ. Далее ход белых в 2 становится неизбежен. Ход чёрных в 3 хорош, и белые укутаны.

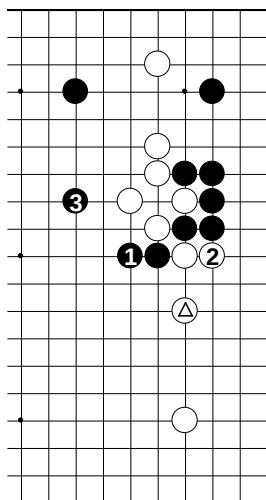
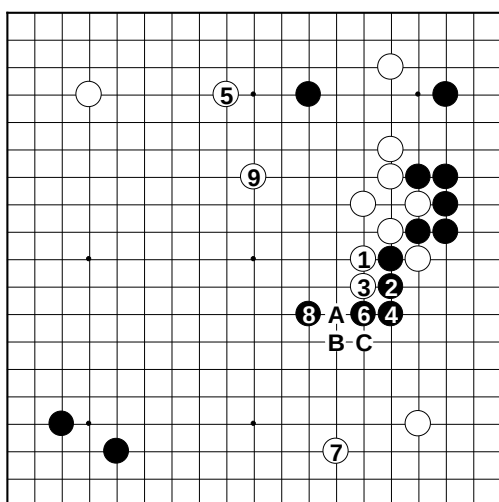
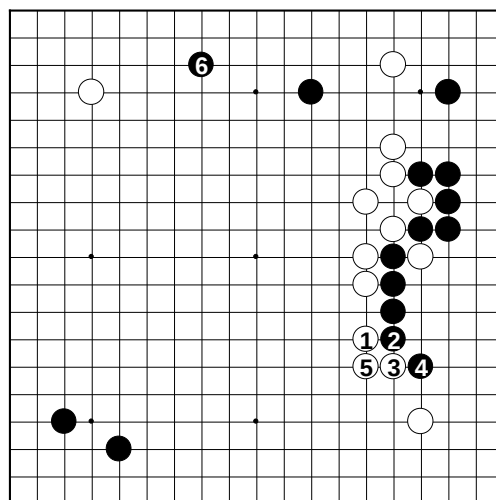


Диаграмма 8.



Белым, вместо прыжка в 3 на Д.6, правильно играть в 1 и 3 (здесь). После этого белые атакуют чёрный камень на верхней стороне ходом в 5. Из-за того, что спасти камень на верхней стороне опасно, чёрные должны играть ханэ в 6. Ситуация, получающаяся к ходу 9, для обоих игроков равная. Белые могут также нанести ханэ в А, а если чёрные опять сыграют ханэ в В, то белые разрежут в С.

Диаграмма 9.



Локально, белые могут закрыть чёрных ходами от 1 до 5. Но, поскольку ход чёрных в 6 занимает слишком уж хорошее место, результат в целом благоприятен для чёрных.

Диаграмма 10.

Для чёрных неприемлемо также, когда белые, после продолжения 3, сплющивают их ходами от 1 до 5.

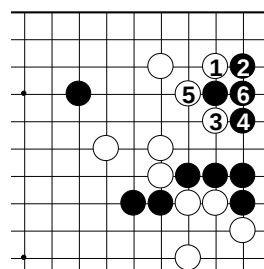
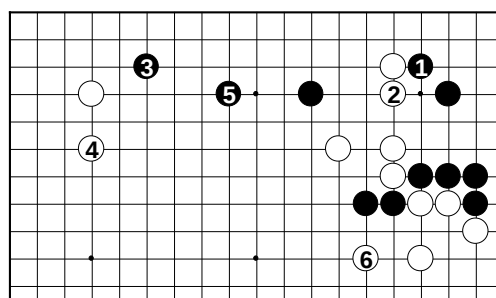
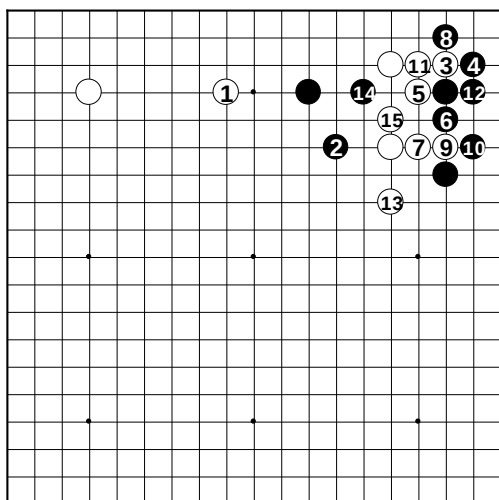


Диаграмма 11.



Поэтому чёрные должны без промедления разменять ход в 1 на Б.2. Далее они могут стабилизировать сторону ходами 3 и 5.

Продолжение 4.



Из-за того, что ход белых в 1 не сильно воздействует на чёрные камни на верхней стороне, сегодня этот ход появляется реже. Ходы Ч.2 и Б.3 нормальны. К ходу 15 белые, хотя они и выглядят несколько тощими, нацелены на три чёрных камня на верхней стороне.

Диаграмма 1.

Чёрные могут, также, отдать угол, и развиваться по стороне ходами от 2 до 8. Конечно же, белые тоже будут довольны территорией в углу.

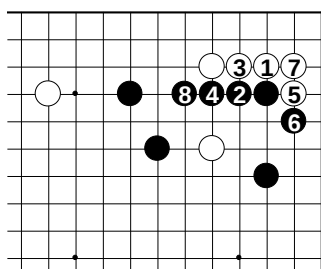
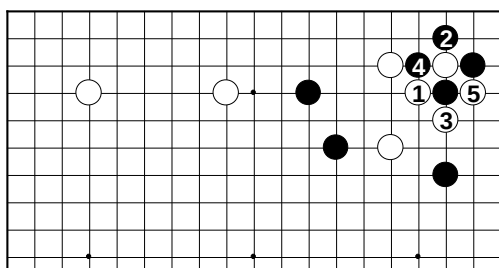


Диаграмма 2.



Если чёрные будут сопротивляться белым ходом в 2, то последуют очевидные ходы вплоть до 5.

Диаграмма 3.

Это продолжение Д.2, вплоть до хода 8, - дзёсэки.

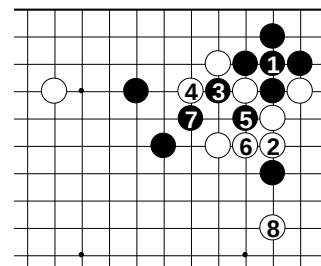


Диаграмма 4.

Если белые пропускают ход 7 в продолжении 4 и продлятся в 2, то, к ходу 13, они будут заперты в углу.

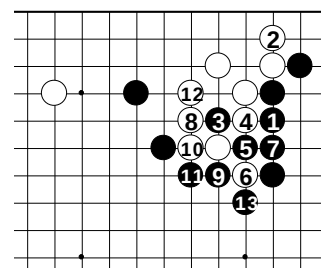


Диаграмма 5.

На ход белых в 1 чёрные могут ответить в 2, но далее, к ходу 5, форма белых будет очень гибкой.

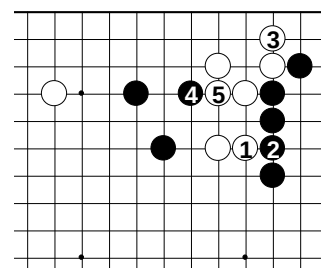


Диаграмма 6.

Ход белых в 3 — очень хитрый. Если чёрные сыграют ханэ в 4, то к ходу 9 падут жертвой этой хитрости.

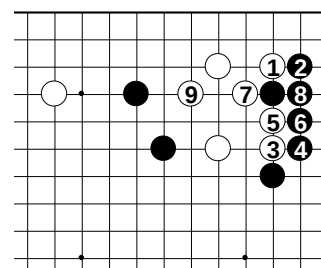
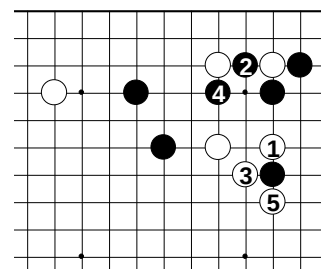


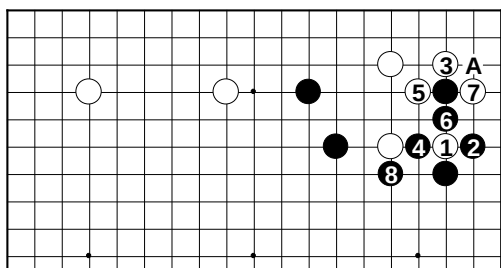
Диаграмма 7.

Поэтому чёрные должны сопротивляться ходу белых в 1, отвечая в 2. Поскольку, к



ходу 4, они могут получить угол, результат для них не будет неудовлетворительным.

Диаграмма 8.



Если белые изменят порядок ходов, играя в 1, то чёрные не ответят на ход белых в 3 ханэ в А. В этом случае чёрным хорошо развивать правую сторону ходами от 4 до 8, и результат для них будет весьма благоприятен.

Диаграмма 9.

Ход белых в 1 гибок. Следующий ход белых будет зависеть от ответа чёрных: в А, или в В.

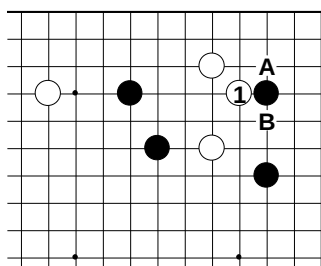


Диаграмма 10.

Если чёрные продлятся в 1, то ситуация вернётся к продолжению 4.

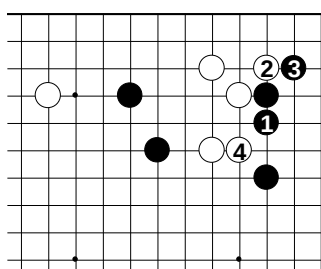


Диаграмма 11.

Когда чёрные продлеваются в сторону угла, к ходу 8 получается другое дзёсэки.

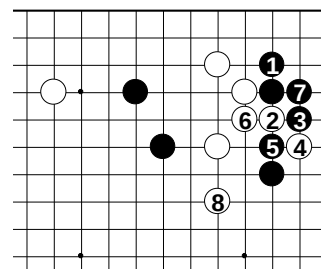


Диаграмма 12.

После Д.11 у чёрных есть очень хороший ход в 1. Но белые тоже довольны, блокируя чёрных ходом 2 в сэнтэ и выпрыгивая в 4.

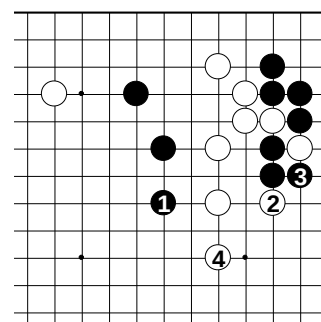
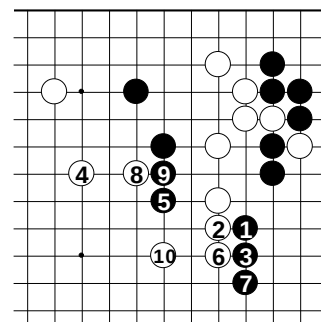
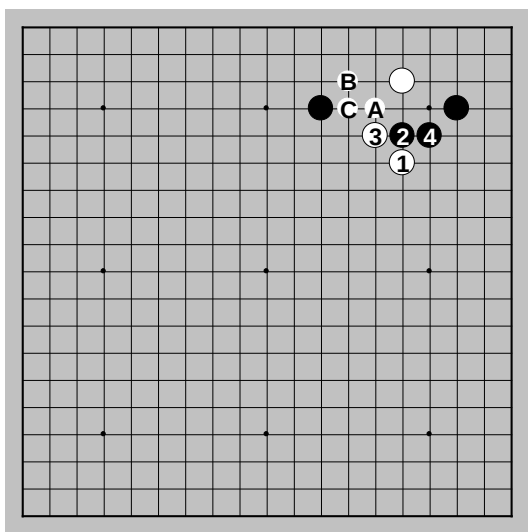


Диаграмма 13.

Ход чёрных в 1 делает ударение на территориальной прибыли больше, чем на жизни чёрных камней на верхней стороне. Если, после хода белых в 10, чёрные попытаются спасти эти камни, то им придётся испытать трудности.



Основная последовательность 33.



Ходы в 2 и в 4 чёрные делают с намерением ослабить белых и атаковать их. Следующим ходом белых может быть А, В, или С. Но, поскольку ход в С появляется крайне редко, в этой книге будут рассмотрены лишь А и В.

Диаграмма 1.

Для чёрных не мудро разрезать ходами от 1 до 5, поскольку их камень на верхней стороне тоже слаб.

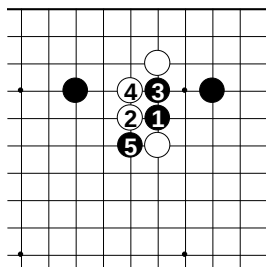


Диаграмма 2.

После Д.1 белые делают естественный ход в 1. Если чёрные продлятся в 2, то белые будут довольны, получая угол. Кроме того, у белого камня Δ ещё есть возможность спастись. К примеру, если чёрные сыграют атари А, то белые спасутся в В.

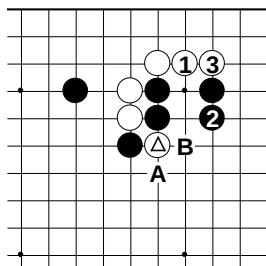


Диаграмма 3.

Если чёрные защитят угол, блокируя в 1, то белые продлятся в 2 в сэнтэ. К ходу 6 белые будут очень счастливы, имея возможности и атаковать три чёрных камня, и прыгнуть в А.

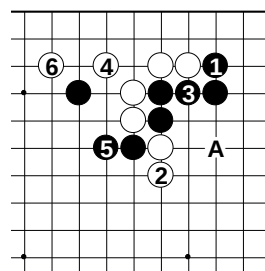


Диаграмма 4.

Продлеваться в 1 чёрным тоже нельзя, поскольку территория белых в углу слишком велика.

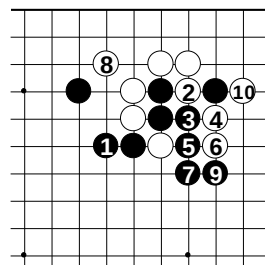
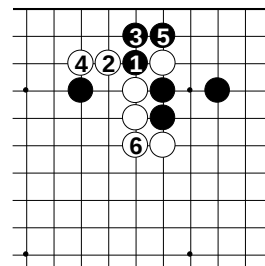
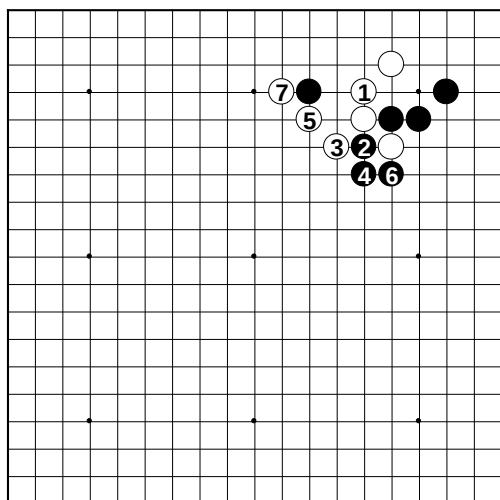


Диаграмма 5.

Нельзя чёрным и резать в 1. К ходу 6, влияние белых на центр огромно.



Продолжение 1.



Если белые спустятся в 1, то последует естественное разрезание чёрных в 2. После хода белых в 5, ходы Ч.6 и Б.7 – простейший путь стабилизировать ситуацию для обоих игроков. Если же у чёрных есть другие намерения, нежели развитие правой стороны, ...

Диаграмма 1.

То чёрные могут, также, прыгнуть в 1. Ход белых в 2 – это тэсудзи, и дзёсэки продолжается вплоть до хода 8.

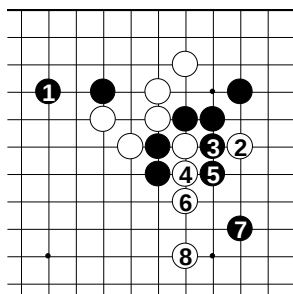


Диаграмма 2.

Если чёрные попытаются убить белых ходами в 2 и 4 ...

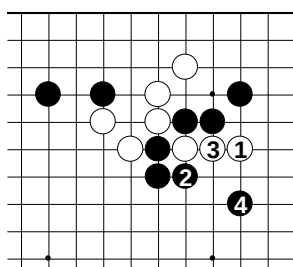
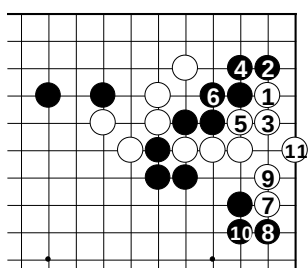


Диаграмма 3.

То белые смогут выжить внутри осады чёрных, а чёрные камни в



углу так и останутся мёртвыми.

Диаграмма 4.

Если чёрные изменят свой манёвр, играя в 1 и 3, то, до хода 10, это будет сэмзай. Но у белых на одно дамэ больше, чем у чёрных.

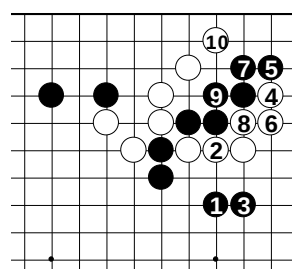


Диаграмма 5.

Поэтому ответ чёрных в 1 – правильный. Но что, если чёрные опять попытаются убить белых ходами от 3 до 7?

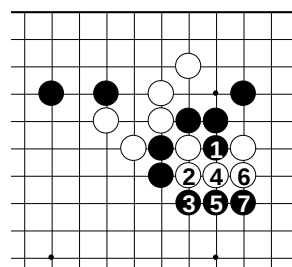


Диаграмма 6.

Тогда белые заставят чёрных отвечать на ход 1 в 2, и к ходу 11 создадут два глаза на правой стороне. И, как и на Д.3, чёрные камни умрут сами собой.

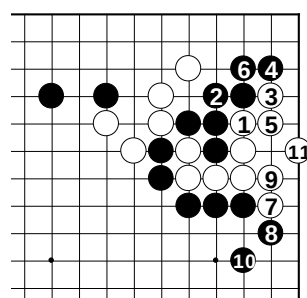


Диаграмма 7.

Сильнейшая из возможных атак чёрных – это продление в 3 и ханэ в 5.

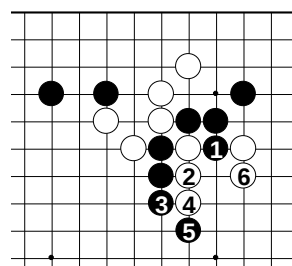


Диаграмма 8.

Если, после Д.7, чёрные захлопнут белых снаружи ходами 1 и 3, то чёрные не смогут победить белых в этом сэмзай.

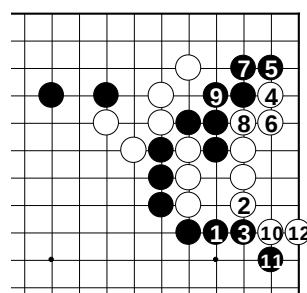


Диаграмма 9.

Поэтому ходы, показанные на этой диаграмме, - лучшее, что чёрные могут сделать. Но белые создают на правой стороне очень хорошую форму поннуки ходами от 4 до 8, а затем занимают и угол тоже, ходами в 10 и 12.

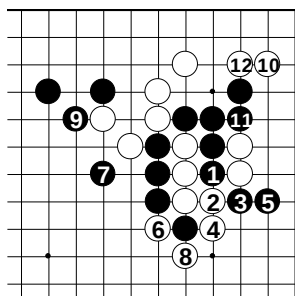


Диаграмма 10.

Чёрные не могут противостоять ходу белых в 1, отвечая в 2. Если белые, в ответ на ход чёрных в 10, выйдут в 11, после взятия стороны к ходу 9, то чёрные не получают ничего.

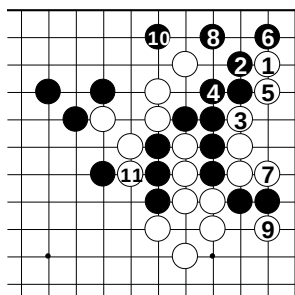


Диаграмма 11.

И напротив, когда чёрные продляются в 3 на Д.7, белые могут, также, заблокировать в 1. Далее весьма естественна последовательность вплоть до хода 11.

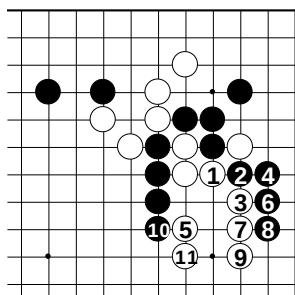


Диаграмма 12.

Белые могут неуклюже толкнуть в 1 и быть сжатыми, как показано здесь.

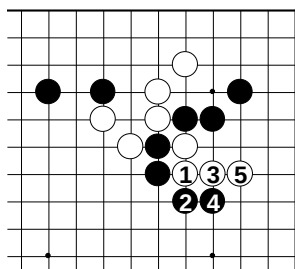


Диаграмма 13.

Но, если чёрные опрометчиво блокируют в 1, то белые смогут занять угол.

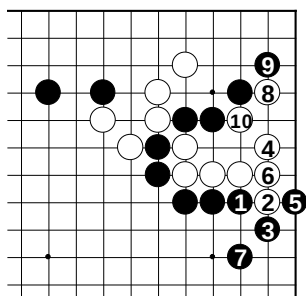


Диаграмма 14.

Однако у чёрных есть блестящий ход в 1, и после 9 белые ничего не смогут поделать.

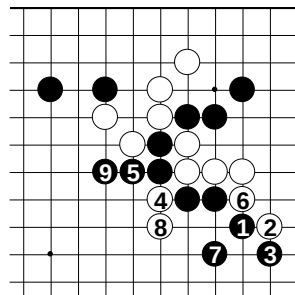


Диаграмма 15.

Белым нехорошо также играть косуми в 1, из-за ходов чёрных в 2 и 4.

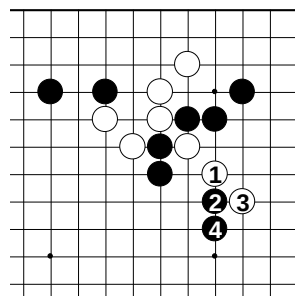


Диаграмма 16.

Крайне опасно белым, вместо хода 8 на Д.1, ловить два чёрных камня в гэта. Ответ чёрных в А будет им неприятен.

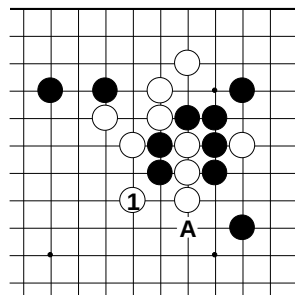
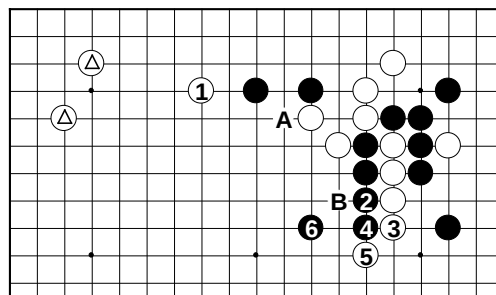
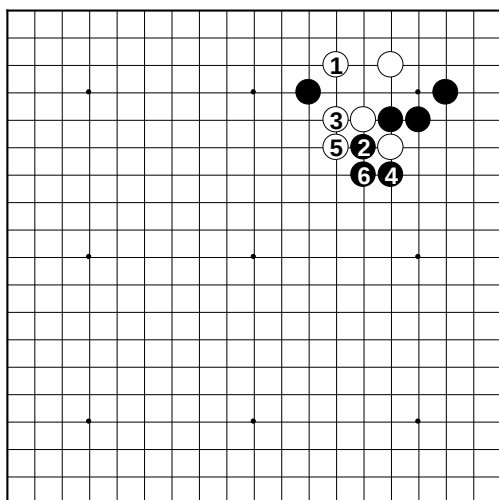


Диаграмма 17.



С другой стороны, белые могут атаковать два чёрных камня в 1, когда, как здесь, у них есть влияние слева. Тогда для чёрных будет нежелательно заставлять белых захватывать два чёрных камня ходом в В, играя в А. Другими словами, для чёрных естественнее сражаться против атаки белых ходами от 2 до 6.

Продолжение 2.



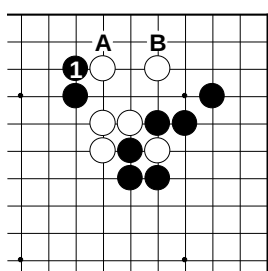
Прыжком в 1 белые намерены избежать сложной битвы, возникающей в продолжении 1. Но, в результате, форма белых на верхней стороне будет не так сильна, как в продолжении 1.

Диаграмма 1.

Обычно белые усиливают верхнюю сторону, играя в 1. Можно также атаковать один чёрный камень на верхней стороне ходом в А, когда у них есть союзник в верхнем левом углу. Также, если белые хотят создать угрозу чёрному влиянию над правой стороной, им хорошо толкнуть в В.

Диаграмма 2.

Если белые куда-нибудь переключатся, то ход чёрных в 1 будет очень сильным. Если белые спустятся в А, то чёрные свирепо



атакуют их в В.

Диаграмма 3.

Хотя белые и могут получить некоторую выгоду, пропуская здесь два хода и переключаясь куда-нибудь ещё, в этом углу их будут ждать большие трудности из-за ходов чёрных в 1 и 3.

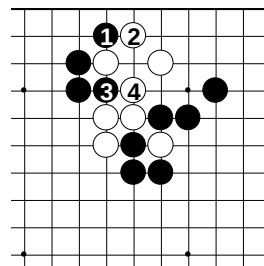


Диаграмма 4.

Если благоприятно для чёрных, то они могут продлиться в 1. Ситё возникает, если белые, вместо выхода в 8, толкнут в 9, а чёрные блокируют их в А.

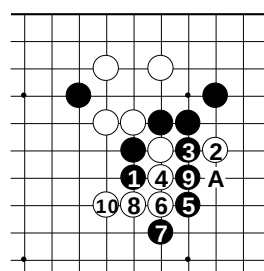
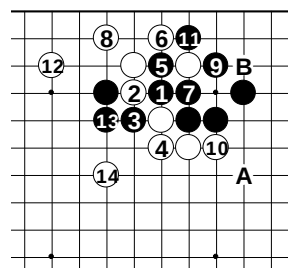
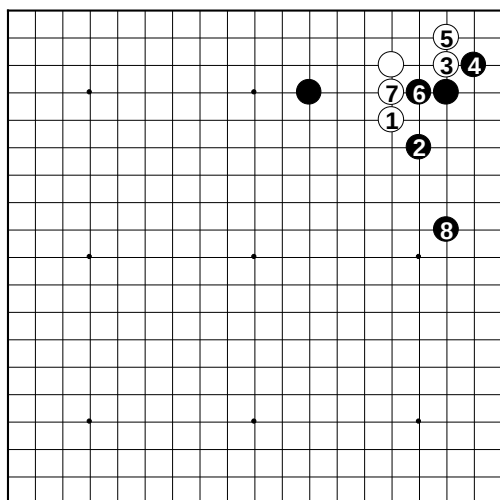


Диаграмма 5.

Иногда чёрные могут разрезать белых ходами в 1 и 3 и, к ходу 11, занять угол. Однако обычно результат этой последовательности благоприятен для белых.



Пример из реальной игры.



В прошлом иккэнтоби белых 1 не считался хорошим ходом потому, что он несколько медленный. Однако в современном го этот ход привлёк внимание тем, что он упрощает игру с самого начала, и его предпочитают игроки, которым не нравится битва на раннем этапе игры.

Диаграмма 1.

Невозможно даже представить, чтобы чёрные стали вредить своему камню ▲, играя ходы 1-9.

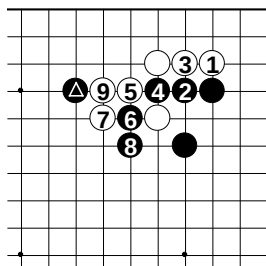


Диаграмма 2.

Хотя для белых и кажется нормальным, вместо хода 5 из примера, создавать «тигρινую пасть» ходом 1 и продлеваться в 3, в данном случае это не так. Ход чёрных А атакует белых в жизненно важную точку.

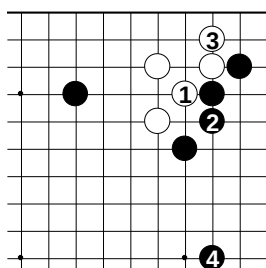


Диаграмма 3.

С другой стороны, если чёрные пропустят нодзоки в 2, а вместо этого толкнут в 1, то ходы белых в 2 и 4 будут хороши.

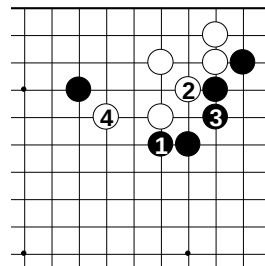


Диаграмма 4.

Чёрные могут, также, развиваться в 1, без размена Ч.А на Б.В. Белые должны быть осторожными, и не обманываться кажущейся слабостью чёрной группы.

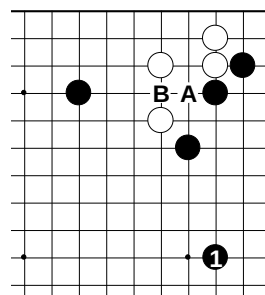


Диаграмма 5.

Даже если белые и получают некоторую территорию в углу, играя цукэ в 1, то черная стена, направленная на центр, будет несравнимо важнее территории белых.

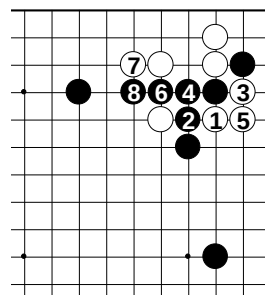


Диаграмма 6.

В стародавние времена для чёрных имелось дзёсэки, которое давало возможность защитить правую сторону, заставляя белых отвечать 2 и 4.

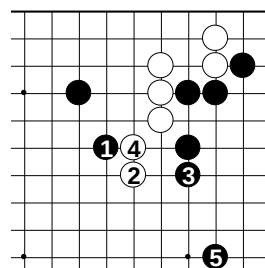


Диаграмма 7.

Ход чёрных в 1 делает акцент на территории в углу. Чёрные не могут пренебречь усилением своей группы ходом в 7.

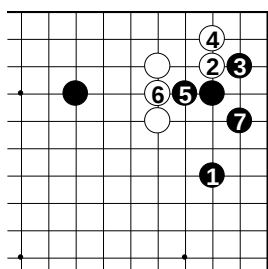


Диаграмма 8.

Если чёрные пропустят ход в 7 на Д.7, то последовательность вплоть до хода 7 (здесь) будет для белых весьма мощной и создающей далее угрозы в А и в В.

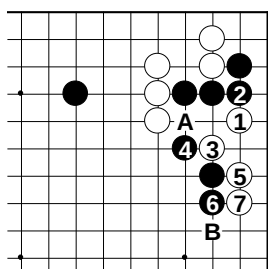
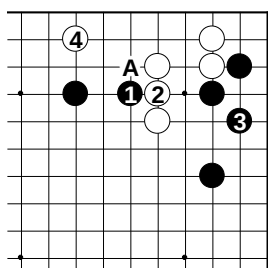
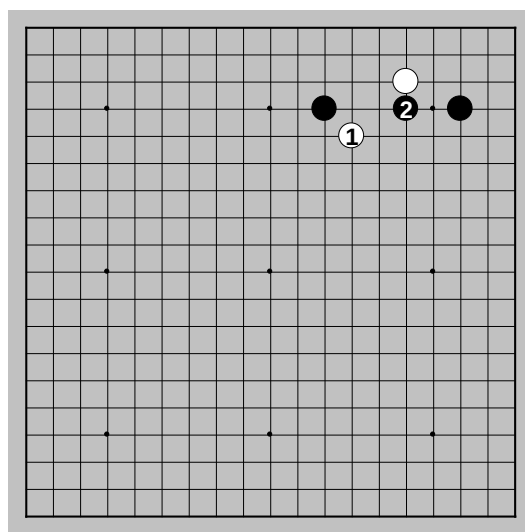


Диаграмма 9.

Если чёрные хотят взять сэнтэ, то для них хороши ходы в 1 и 3. Белые не могут пренебречь ходом в 4, поскольку тогда чёрные блокируют в А, и это будет очень сильная атака.



Основная последовательность 34.



В наши дни большой диагональный прыжок играет не очень часто, но если чёрные атакуют высоким хасами через два пункта, то этот прыжок - дзёсэки. Ход чёрных в 2 в данной ситуации – наиболее частый.

Диаграмма 1.

Хотя форма белых и выглядит очень тонкой и слабой, чёрным нехорошо пытаться её разрезать сквозь диагональную дыру. В результате разрезаны, на данной диаграмме, оказываются чёрные.

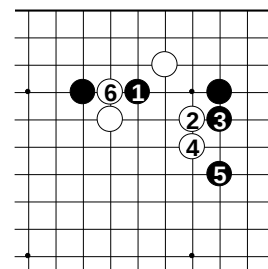


Диаграмма 2.

Нехорошо чёрным также толкать в 1 и резать в 3, поскольку территория белых в углу слишком велика.

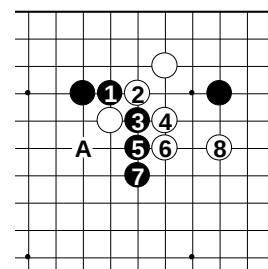


Диаграмма 3.

Простейший ответ для чёрных – защитить правую сторону ходами 1 и 3.

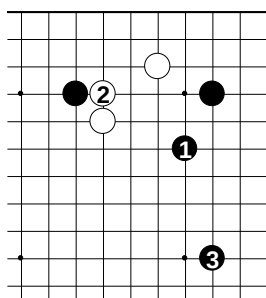


Диаграмма 7.

Чёрные могут, также, развиваться в 1, хотя этот ход несколько пассивен. После ходов Б.8, Ч.А, Б.В ожидается ход Ч.С.

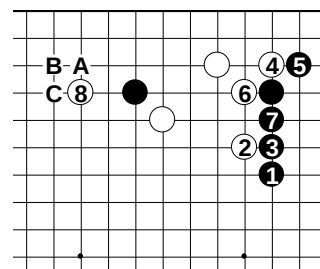


Диаграмма 4.

Белым неправильно давить сверху, в 1. В этом случае чёрные могут разрезать через диагональную дыру и, к ходу 6, забрать угол. Кроме того, четыре белых камня ещё не в безопасности.

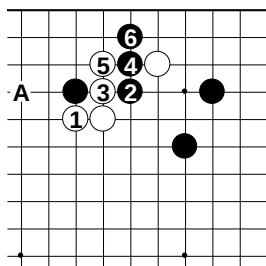


Диаграмма 8.

Ходы чёрных от 1 до 5 делают акцент на верхней стороне. Если же белые атакуют в 6, ...

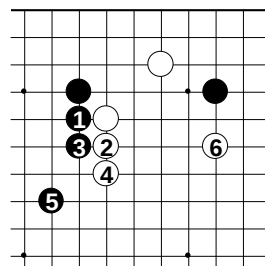


Диаграмма 5.

Поэтому, если белые хотят надавить сверху, они должны заранее укрепить себя ходами в 1 и 3.

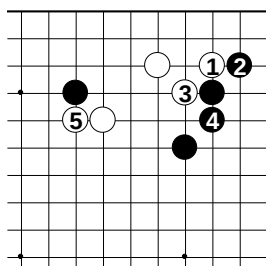


Диаграмма 9.

То можно ожидать последовательности вплоть до хода 10. Однако то, будут ли чёрные пытаться играть эту последовательность, зависит от ситуации.

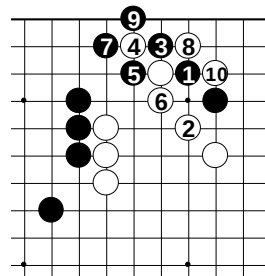
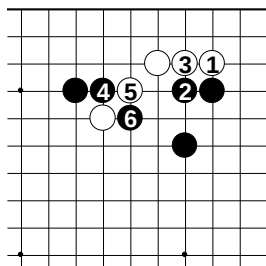
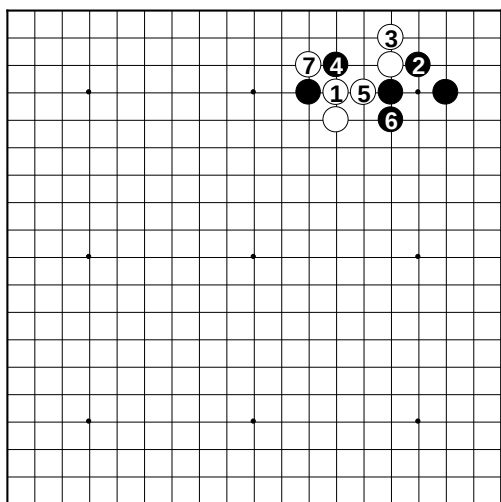


Диаграмма 6.

Однако против хода белых в 1 чёрные могут сыграть в 2. Битва, которая последует за ходом чёрных в 6, будет очень трудной, но, в зависимости от обстоятельств, чёрные могут попытаться сыграть и эту последовательность.



Продолжение 1.



последовательность на этой диаграмме считается дзёсэки. А теперь посмотрим, почему она стала дзёсэки.

Диаграмма 1.

Ход белых в 1 делает их ход в А плохим.

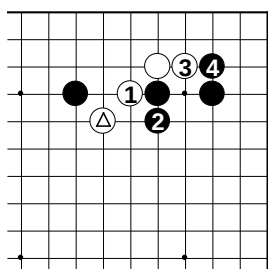


Диаграмма 2.

Если чёрные ответят на Б.2 ходом в 3, то белые получают хорошую форму, играя цукэ 4. Если же чёрные соединятся в А, то белые прыгнут в В.

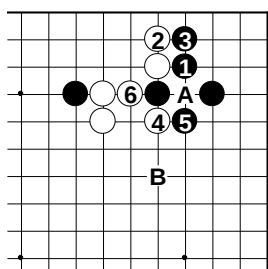


Диаграмма 3.

Нехорошо для чёрных, также, отвечать на Б.1 ходом в 2, поскольку это даст белым сильную стену.

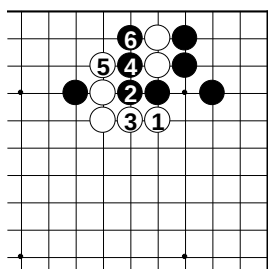


Диаграмма 4.

Если белые, вместо хода в 5, разрежут в 2, то ходы чёрных 1-5 будут сильны.

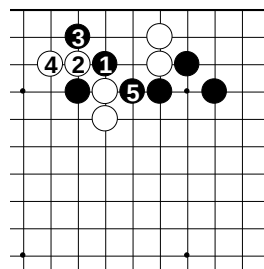


Диаграмма 5.

Если, после Д.4, белые захватят камень на стороне ходами от 1 до 5, то чёрные смогут взять угол в сэнтэ, после чего у них остаётся возможность мобилизовать разрезающий камень ходом в А.

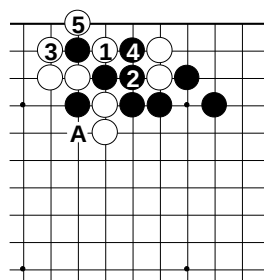
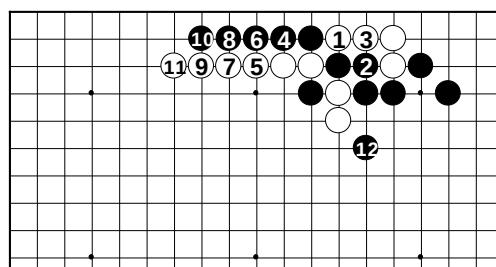


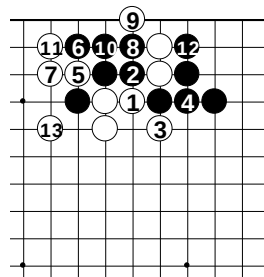
Диаграмма 6.



Белые жертвуют ходами 1 и 3, чтобы построить влияние. Однако, после их хода в 11, прыжок чёрных в 12 определённо уменьшает влияние белых на центр.

Диаграмма 7.

Для чёрных не мудро разрезать в 2, чтобы захватить два камня на верхней стороне. Ход белых в 3 для них очень болезненный, а белые могут



получить сильную внешнюю стену.

Диаграмма 8.

После продолжения 1, у чёрных на верхней стороне есть полезные ходы в 3 и 5, но, поскольку угол укреплён не идеально (вторжение белых в А), белые могут угрожать углу, играя в В.

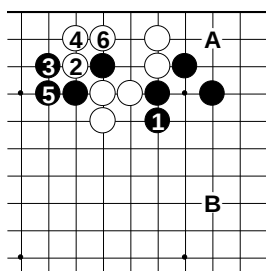


Диаграмма 9.

Обычно чёрные, после продолжения 1, блокируют в 1. Также необходим далее ход белых в 2. Позднее чёрные смогут сыграть цукэ в А, и, если белые нанесут ханэ в В или в D, то чёрные отклонятся в С или в Е.

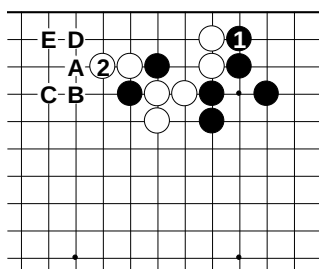


Диаграмма 10. (2 - тэнуки)

А здесь объясняется причина хода белых в 2 на Д.9.

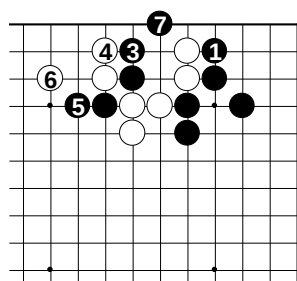
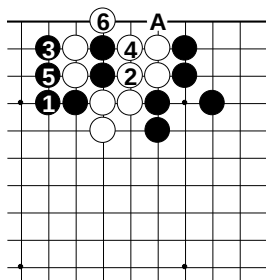
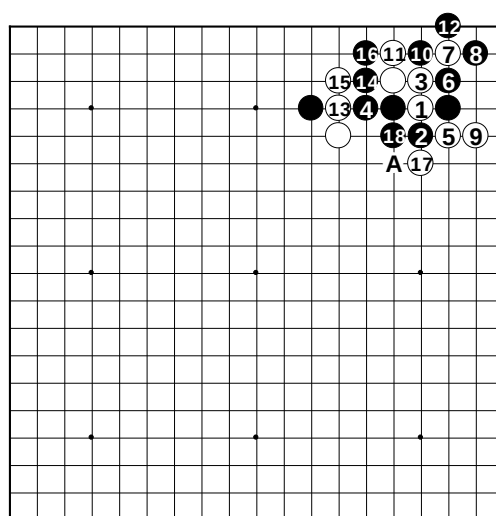


Диаграмма 11.

После того, как чёрные продлятся в 1, белым бесполезно брать два чёрных камня ходами от 2 до 6. Этим они лишь помогают чёрным стать сильнее на верхней стороне, вместе с тем давая им шанс атаковать нанесением ханэ в А.



Продолжение 2.



Вбивая клин в 1, белые намереваются строить влияние на центр. Последовательность вплоть до хода 18 – это дзёсэки, после которого белые могут решать, когда им играть в А. Это дзёсэки связано с лестницей.

Диаграмма 1.

Чёрные могут также, вместо продления 4 в продолжении 2, защитить угол, играя в 1. После этого белые, к ходу 6, защитят верхнюю сторону. Если белые пренебрегут ходом в 6, то чёрные блокируют в В, целясь в А.

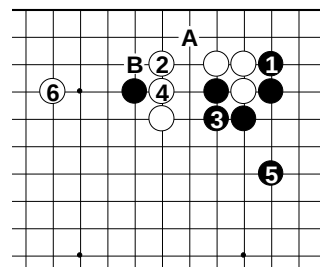
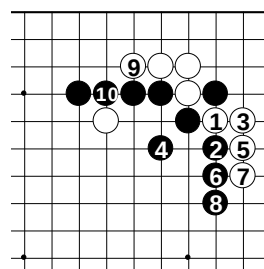


Диаграмма 2.

При некоторых обстоятельствах для чёрных, также, приемлемо построить к ходу 10 стену. Но, локально, территория белых считается здесь



лучше, учитывая, что на эту последовательность чёрные потратили на один ход больше, чем белые.

Диаграмма 3.

Если вышеупомянутая лестница благоприятна для чёрных, то, на ход белых в 1, они могут ответить в 2 и 4.

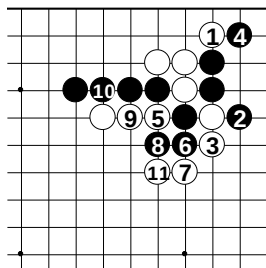


Диаграмма 4.

Так что белые, когда лестница для них благоприятна, должны укреплять правую сторону, жертвуя угол. И нет нужды говорить, что территория чёрных очень, очень велика.

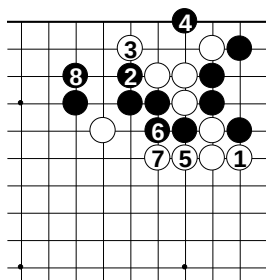


Диаграмма 5. (5=Δ)

На ход чёрных в 1 белые не должны отвечать в 2 и в 4. После хода белых в 8 чёрные, не соединяясь в А, захватят три камня ходом 9, и нацелятся далее на В и С.

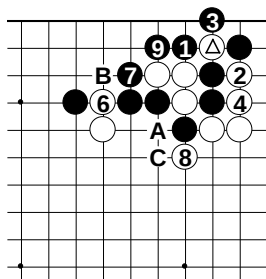
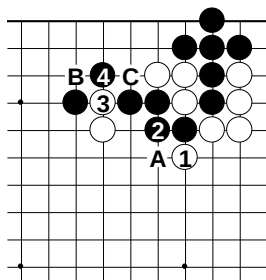


Диаграмма 6.

Белым не будет пользы, если они сыграют атари заранее. Чёрные смогут тогда напрямую блокировать проталкивание



белых в 3. Если же белые блокируют в А или разрежут в В, то чёрные соединятся в С.

Диаграмма 7.

Когда белые толкают в 1, чёрные могут, также, продлиться в 2. В частности, когда чёрные хотят развиваться по правой стороне, эта последовательность будет очень полезна.

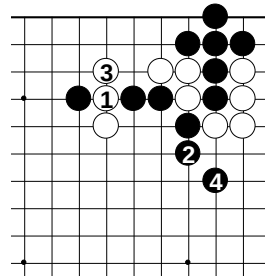


Диаграмма 8.

После продолжения 2 белые, обычно, закрываются снаружи ходом в 1. Далее, из-за того, что чёрные не хотят быть блокированными ходом белых в А,...

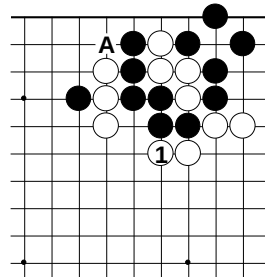
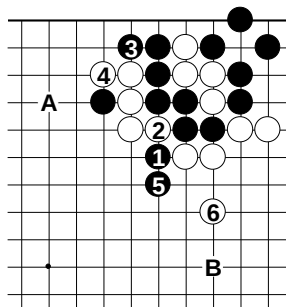
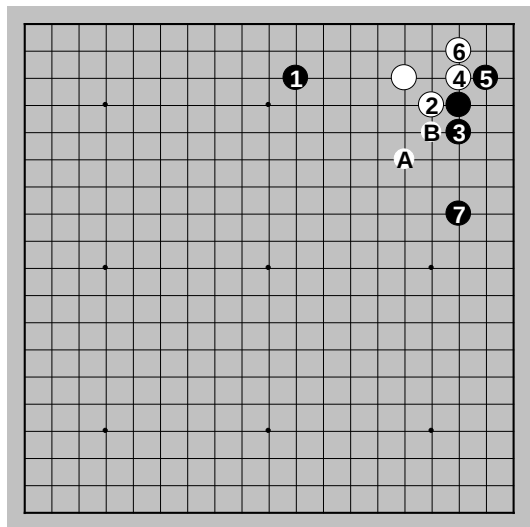


Диаграмма 9.

Чёрные обычно начинают бой, разделяя белых надвое ходами 1 и 5. после хода белых в 6, чёрные могут выбирать из А и В, в зависимости от метода их атаки.



Основная последовательность 35.



Ход чёрных в 1 – это самое свободное хасами против какари белых. Намерение этого хода – вести игру мирно. Он может работать и как развитие, и как хасами. На это хасами белые, помимо цукэ в 2, могут ответить в А, или в В. Чёрные, вместо продления в 3, могут также спуститься в 4.

Диаграмма 1.

За ОП. 35 чаще всего следуют ходы от 1 до 6.

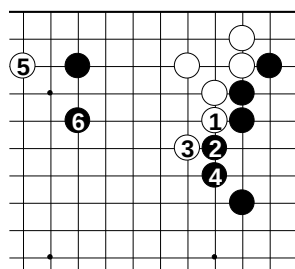


Диаграмма 2. (8=1)

В современном го белые больше не наносят сначала ханэ в 1, поскольку к ходу 12 их форма становится скомканной.

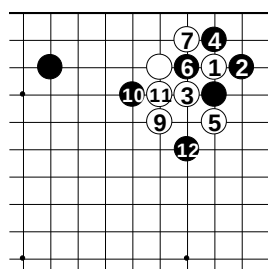


Диаграмма 3.

Белые могут, также, играть никкэнтоби в 1. После вынуждения чёрных выбегать к центру, белые стабилизируются в углу ходами от 7 до 11.

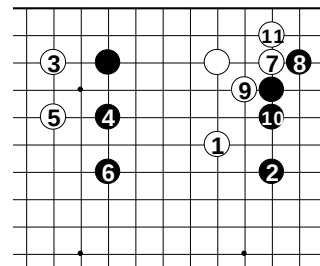
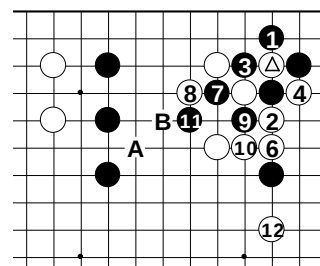


Диаграмма 4. (5=Δ)

Если белые не согласны с результатом Д.3, то они сыграют атари 1. К ходу 12 чёрные получают территорию в



углу, в то время как белые получают правую сторону. Впоследствии чёрные должны потратить ещё один ход на добавление камня в В, поскольку есть возможность, что белые уменьшат их территорию с помощью нодзоки в А.

Диаграмма 5.

Когда правая сторона важнее других частей доски, чёрные могут развиваться в 2. Хотя они и попадут в осаду с ответом белых в 3, к ходу 8 они смогут там выжить.

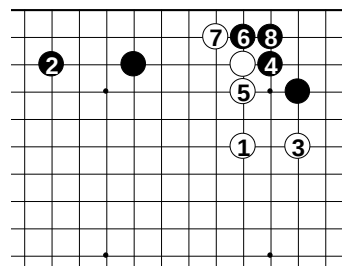
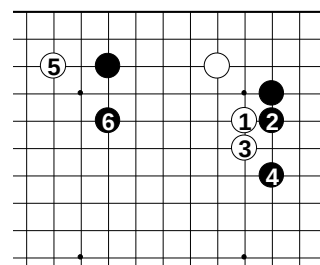


Диаграмма 6.

В реальных играх иногда появляется кэйма белых в 1. После



построения некоторого влияния в правом верхнем углу, белые атакуют чёрных в 5.

Диаграмма 7.

После Д.6 правильным является ход белых в 1. Пока чёрные усиливаются снаружи, белые занимают угол.

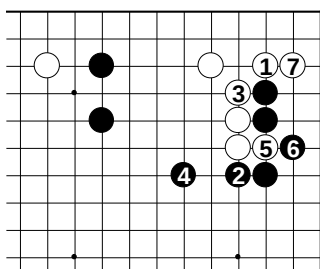


Диаграмма 8.

Если ситё, возникающее после хода 7, благоприятно для чёрных, то они могут нанести ханэ снизу, в 2.

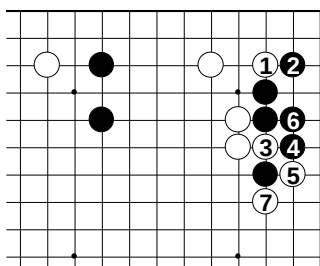


Диаграмма 9.

Вместо хода 7 в ОП.35, чёрные могут толкнуть в 1 и нанести ханэ в 3.

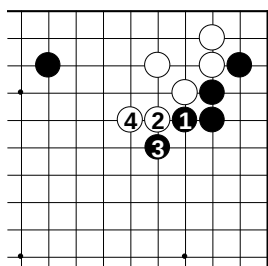


Диаграмма 10.

Варианты, следующие за спуском чёрных в 2, весьма сложны. Все ходы вплоть до 12 – вынужденные.

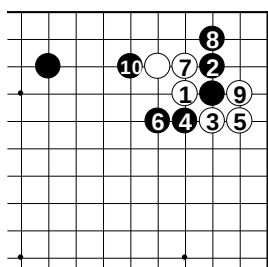
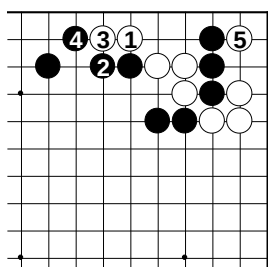


Диаграмма 11.

Для чёрных слишком мягко продлеваться в 2. В целом, их стена



неудовлетворительна.

Диаграмма 12.

Поэтому чёрные должны сыграть ханэ прежде, чем это сделают белые. Варианты, следующие далее, связаны с ситё, и белые, когда это ситё для них благоприятно, не могут делать ничего другого, кроме как соединяться в 2. Последовательность вплоть до хода 10 весьма обыденна, и влияние чёрных здесь лучше, чем на Д.11.

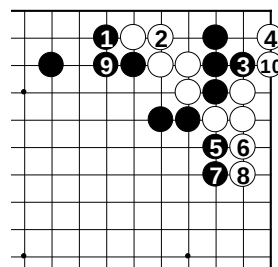


Диаграмма 13.

Но если ситё для них неблагоприятно, белые должны выходить в центр ходами в 2 и 4.

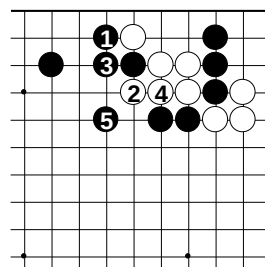


Диаграмма 14.

Если после Д.13 белые разрежут в 3, то далее ожидается последовательности вплоть до хода 9.

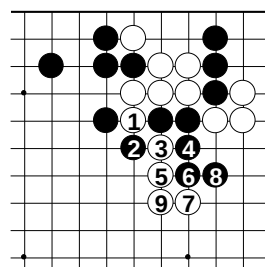
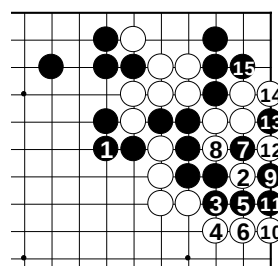


Диаграмма 15. (16=12)

Поскольку было предположено, что ситё благоприятно для белых, ход чёрных в 1 выглядит весьма очевидным. Далее, к ходу 16 возникнет ко. Поскольку чёрные должны первыми



создавать ко-угрозу, очевидно, что белые выиграют это ко.

Диаграмма 16. (8=Δ)

С другой стороны, чёрные, вместо хода в 4, могут выбрать соединение в 1. Однако их соединение ходами от 3 до 7, сыгранное против соединения белых в 2, слишком пассивно. Далее, к ходу 17, влияние белых будет сильнее территории чёрных.

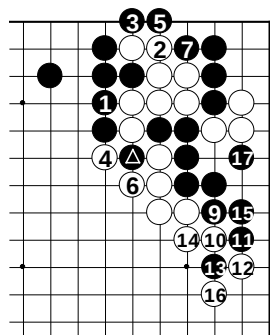


Диаграмма 17.

Поэтому, когда белые соединяются в 2, чёрные должны толкать в 3. Из-за того, что ход белых в 4 неизбежен, чёрные, к ходу 11, могут получить некоторую территорию на правой стороне. Выглядающая сильной форма белых не так хороша, как кажется, поскольку чёрные могут сделать её комковатой, играя в А.

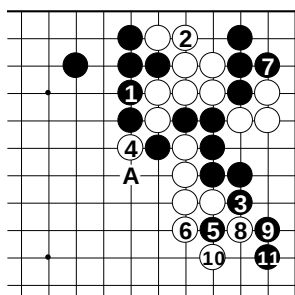


Диаграмма 18.

Поэтому сначала белые должны вломиться в 1. Если чёрные продлятся в 2, то к ходу 13 результат выглядит почти так же, как и на Д.14.

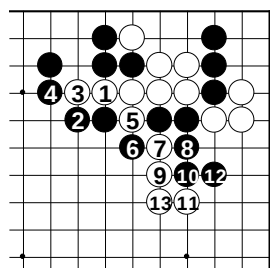
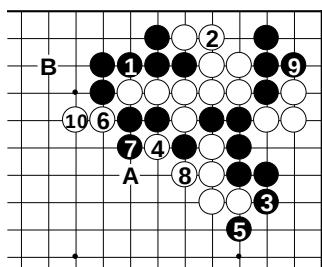


Диаграмма 19.

Теперь позиция в верхней области изменилась. После разрезания в 6 и



продления в 10, белые угрожают и в А, и в В.

Диаграмма 20. (10=Δ)

У чёрных нет другого выбора, кроме как блокировать в 2. Белые делают ошибку в направлении разрезания. К ходу 12, белые камни в центре чересчур тяжелы.

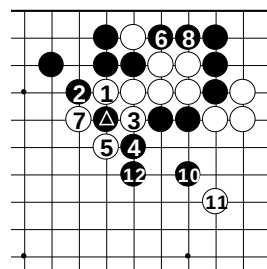


Диаграмма 21.

Ход белых в 1 – это разрезание в правильном месте, но им стоит быть готовыми к ходу чёрных в 10.

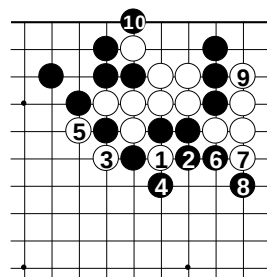


Диаграмма 22.

Всё же, белым было бы слишком легко соединиться в 1 без раздумий. Хотя чёрные и могут убить белые камни в углу и, таким образом, создать сэки, результат для белых в целом неудовлетворителен, поскольку их группа в центре ещё не в безопасности.

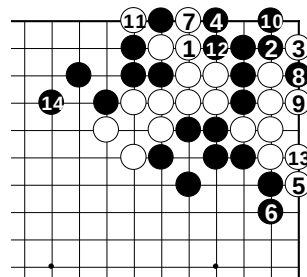
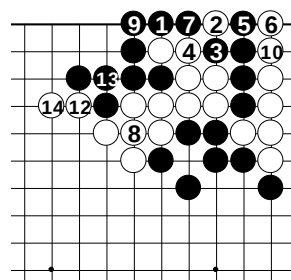


Диаграмма 23. (11=2)

Когда чёрные играют ханэ в 1, белым хорошо прыгнуть в 2. Против хода чёрных в 5 хорош ответ белых в 6. После защиты угла к ходу 10, белые могут развить своё влияние в верхней области ходами 12 и 14.



Результат, показанный на этой диаграмме, очевидно хорош для белых.

Диаграмма 24. (6=Δ)

Чёрные не могут пытаться создать ко толканием в 1, поскольку у белых есть ко-угроза в 4.

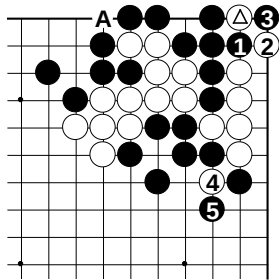


Диаграмма 1.

Ход чёрных в 1 продолжает намерение мирной стабилизации ходом ▲. Также, чёрные могут сыграть цукэ в А, а когда белые ответят в 2 – нанести ханэ снизу, в В.

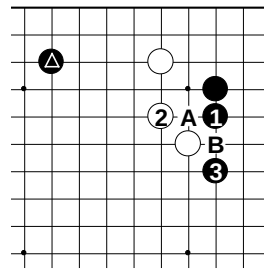


Диаграмма 25.

Когда белые не хотят создавать сложных вариантов, они могут обменять ход в 1 на ход чёрных в 2 прежде, чем забирать угол ходом в 3. Последовательность вплоть до хода 7 – это тоже дзёсэки.

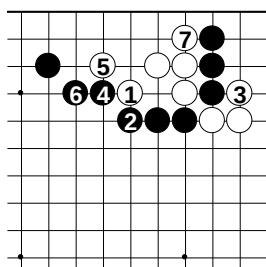
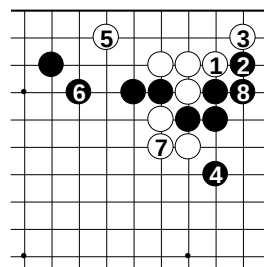
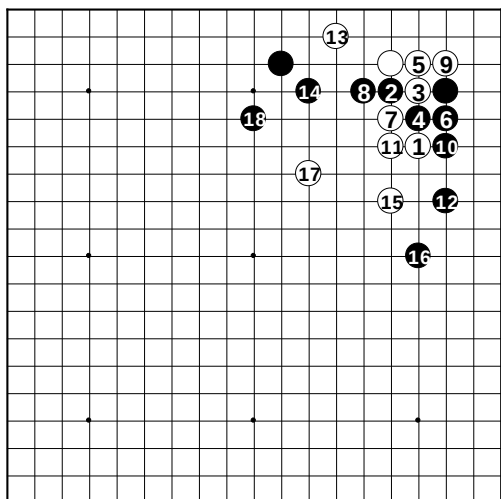


Диаграмма 2.

Вместо хода 10 в продолжении 1, чёрные могут также сыграть ханэ в 2. Вплоть до хода 8 это совершенно нормальная последовательность.



Продолжение 1.



Ходом 1 белые противятся чёрным, которые хотят мирно заселить верхний правый угол, и начинают битву. Чёрные, конечно же, всё ещё могут добиться мирной игры. Однако здесь они выбирают продолжение битвы с белыми, играя цукэ в 2.

Диаграмма 3.

После Д.2, ход белых в 1 показывает их боевой дух. Чёрным хорошо разрезать в 6 после подготовки их выхода ходами 2 и 4. Ход чёрных в 8 тоже очень хорош, и, если белые спустятся в 9, то чёрные могут создать ко ходами 10 и 12.

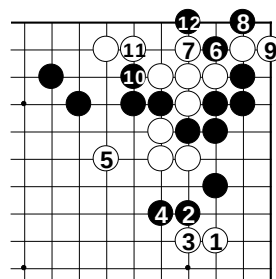
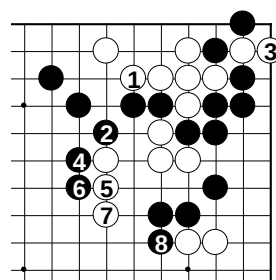


Диаграмма 4.

Поэтому лучшее, что белые могут сделать, – это разменять 1 на 2 перед спуском в 3. Однако с помощью камня в 2 чёрные, как показано тут, могут получить



инициативу в центре.

Диаграмма 5.

Ходом белых в 2 пытается избежать результатов Д.3 и Д.4, но он нехорош из-за хода чёрных в 5. К ходу 9 чёрные могут создать сильную форму на верхней стороне.

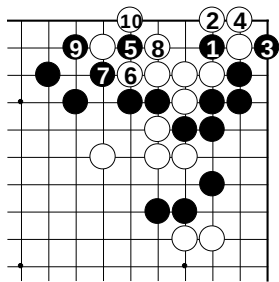


Диаграмма 9.

Если белые пропустят ход в 9 на Д.8, то чёрные разрежут их в 2. После того, как чёрные упакуят белых в углу к ходу 12, ходу белых в 1 будет сложно показать свою силу.

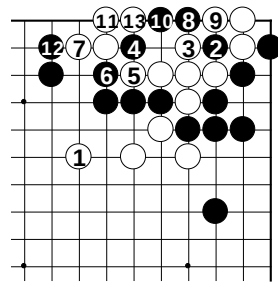


Диаграмма 6.

Поэтому белым, вместо приближения в 1 на Д.3, лучше укреплять центр ходами от 1 до 5.

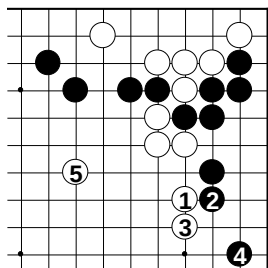


Диаграмма 10.

Белые, если лестница в А благоприятна для них, могут, вместо хода 13 в продолжении 1, прыгнуть в 1 и нанести ханэ в 2.

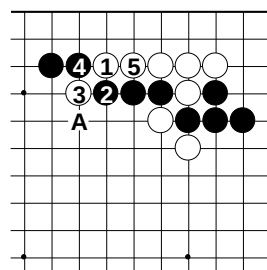


Диаграмма 7.

Для чёрных возможно также сагари в 2, хотя этот ход и кажется немного странным. Если белые защитят угол, играя в 3, то чёрные к ходу 8 смогут развить правую сторону.

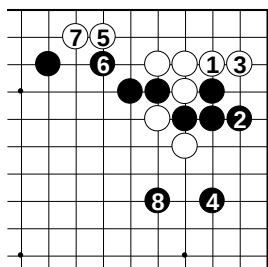


Диаграмма 11.

Если же чёрные попытаются контратаковать ходами от 1 до 9, ...

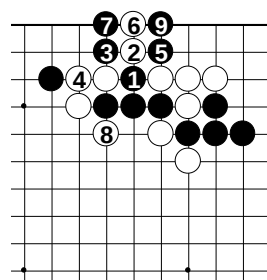


Диаграмма 12. (4=1)

То белые уничтожат их к ходу 9.

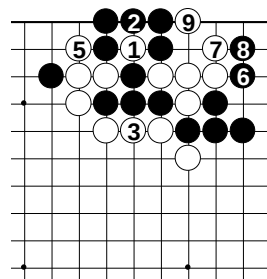


Диаграмма 8.

Что касается хода белых в 3 на Д.7, то вместо него они могут также скользнуть в 1. Чёрные должны защищаться, отвечая в 2, поэтому к ходу 11 белые смогут вывести свои камни в центр.

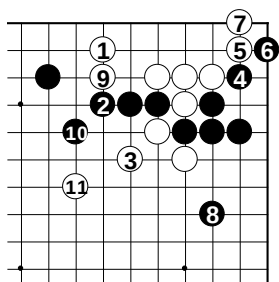
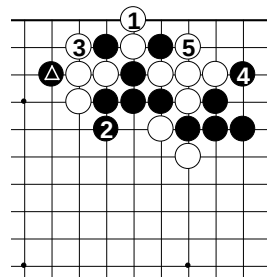
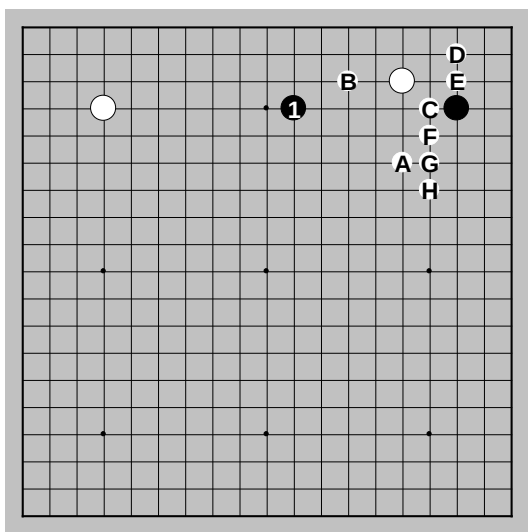


Диаграмма 13.

Чёрным слишком поздно отступать в 2. Хотя им и хорошо играть ханэ 4 в сэнтэ, их камню ▲ уже очень сильно навредили.

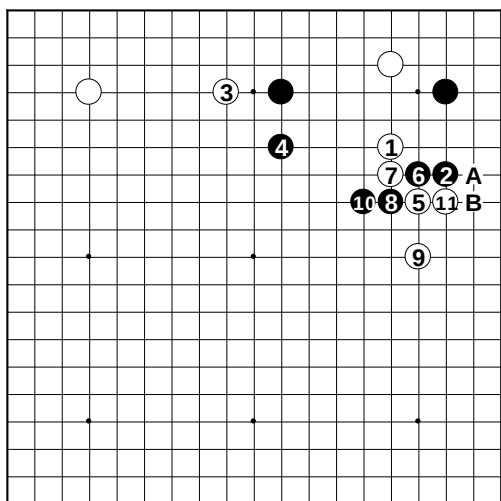


Основная последовательность 36.



Значение высокого хасами чёрных в 1 не сильно отличается от значения низкого хасами через три пункта: он состоит в надежде на мирную стабилизацию в углу. Этот ход был очень популярен с 1980-х, когда «космический» стиль Такэмия Масаки был в зените. Хотя для белых и существует много возможных ответов, от А до Н, речь пойдёт лишь о трёх из них – А, В и С, поскольку в 1980-х они были наиболее популярны.

Продолжение 1.



Самый обычный ответ белых – это прыжок в 1. Ход чёрных в 2 тоже обычен. Если белые играют катацки 5, то чёрные

отвечают в 6, чтобы не потерять контроль над этой областью. Следующим ходом чёрных после 11 может быть А или В.

Диаграмма 1.

Если белые прежде, чем атаковать чёрных на верхней стороне, сыграют катацки в 1, то чёрные ответят в 2. Сейчас чёрным нехорошо

начинать бой ходом в А. Если они отвечают на ход белых в 5 прыжком в 6, то белые могут атаковать верхнюю сторону ходами 7 и 9.

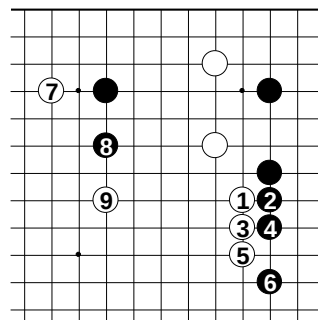
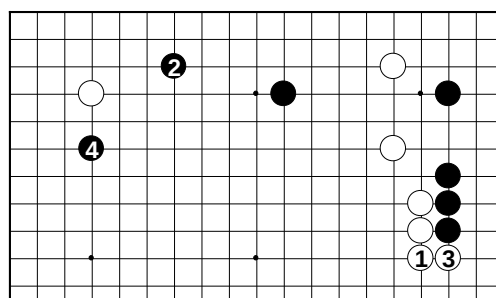


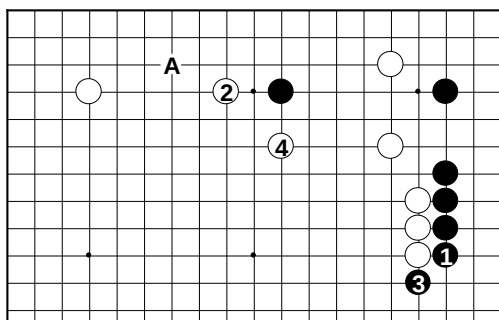
Диаграмма 2.



Ход чёрных в 6 на Д.1 не учитывает всей ситуации в целом. Из-за этого хода инициатива на верхней стороне уходит в руки белых.

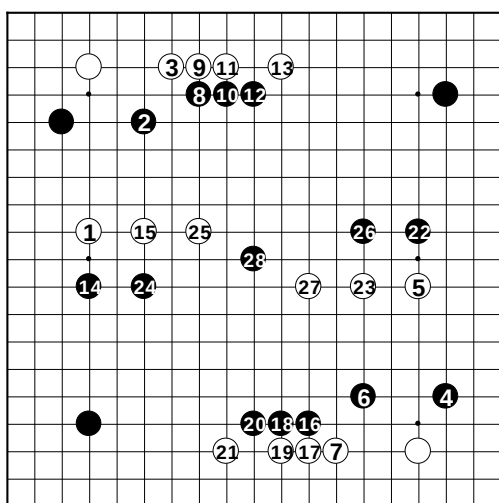
Поэтому, когда белые продляются в 1, чёрные должны усилить верхнюю сторону ходом в 2. Хотя белые и могут создать сильную форму на правой стороне, чёрные могут компенсировать это, играя какари 4.

Диаграмма 3.



Если, на Д.1, на ход чёрных в 4 белые отвечают в 5, то чёрные могут, также, толкнуть ещё раз, в 1, и развиваться в А. Но тогда белые пресекут намерения чёрных, атакуя их в 2. Хотя чёрные и получают правую сторону, верхняя сторона белых выглядит гораздо лучше.

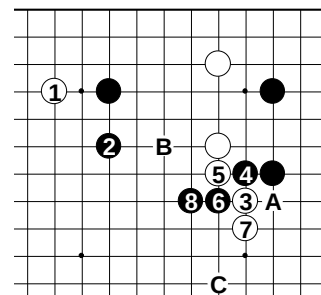
Диаграмма 4.



А это — последовательность из профессиональной игры японцев. На этой диаграмме белые попали в беду, поскольку вели чересчур оборонительную игру.

Диаграмма 5.

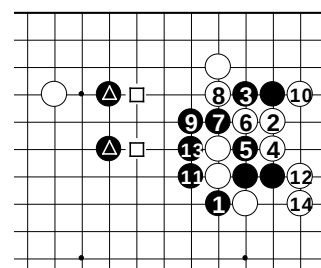
Если сначала белые сыграют хасами в 1, то для чёрных будет естественным толкнуть в 4 и разрезать в 5. Теперь



проблемой является белый камень 7. После продления в 8, чёрные могут нацелиться и в А, и в В.

Диаграмма 6.

Хотя данная последовательность и является дзёсэки, но если чёрные камни ▲ расположены в □, то она



неблагоприятна для чёрных, поскольку с камнями ▲ они могли защитить больше территории.

Диаграмма 7. (7=Δ)

Ход белых 9 в продолжении 1 — единственно верный. Если чёрные захватят белый камень Δ ходом в 2, то к ходу 17 чёрные камни на верхней стороне будут уничтожены, хотя чёрные и смогут, к ходу 12, защитить правую сторону.

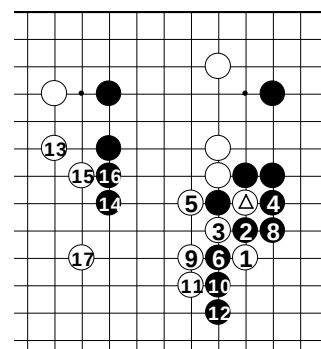
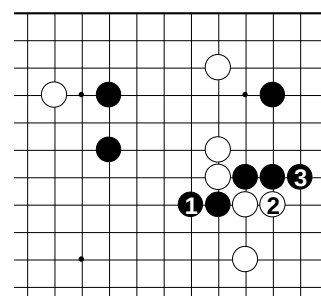


Диаграмма 8.

Поэтому единственно возможный ход чёрных — это продление в 1.



Ответ белых в 2 тоже очевиден. Далее, если чёрные спустятся в 3 ...

Диаграмма 9.

Ход белых в 1 правилен, а ход чёрных в 2 тоже хорош. Также правилен ответ чёрных в 6 на ход белых в 5. После блокирования в 9, белые заглянут в 11 в сэнтэ.

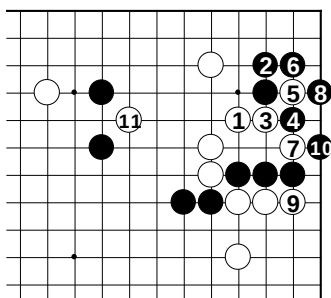


Диаграмма 10.

После Д.9 следует хорошая контратака чёрных в 1. Если белые неосмотрительно соединятся в 2, то к ходу 11 они будут расколоты на две слабые группы. Данная последовательность — единственная, приемлемая после хода чёрных в 1, а предпочтение её результата происходит в зависимости от вкуса и стиля игрока.

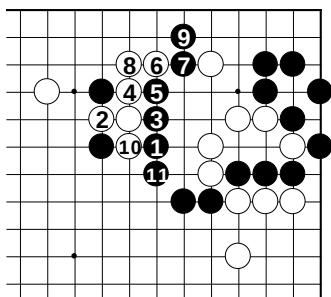


Диаграмма 11.

Чёрным нехорошо соединяться в 1, поскольку белые отобьют у них угол ходами 3 и 5.

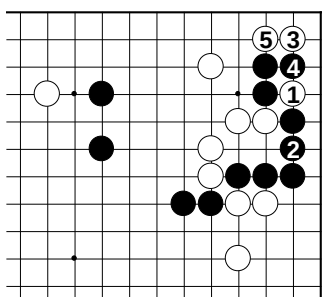
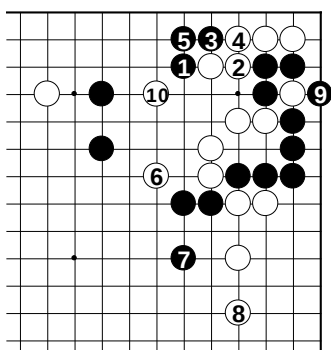


Диаграмма 12.

А это пример из реальной игры между любителями, имеющими дан. У белых камни



активнее, чем у чёрных.

Диаграмма 13.

Чёрные могут, также, нанести ханэ в 1. Если белые ответят в 2, то к ходу 7 ситуация будет почти такой же, как и на Д.10. Но теперь она определённо благоприятна для чёрных, поскольку есть возможность разрезания в А.

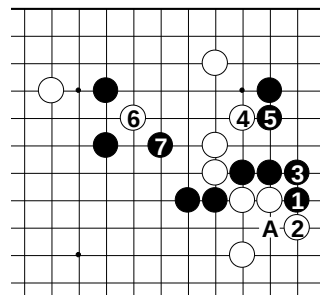


Диаграмма 14.

Поэтому теперь белые сначала наносят ханэ в 2. Если чёрные продлятся в 3, то к ходу 6 они попадут в беду.

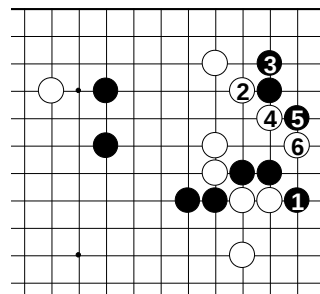


Диаграмма 15.

Ход чёрных в 2 хорошо соответствует ходу белых в 1. Если, после 8, белые заглянут в 9 ...

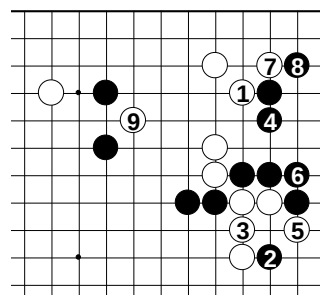
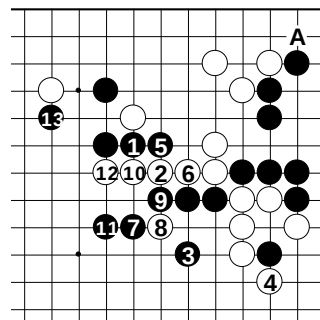


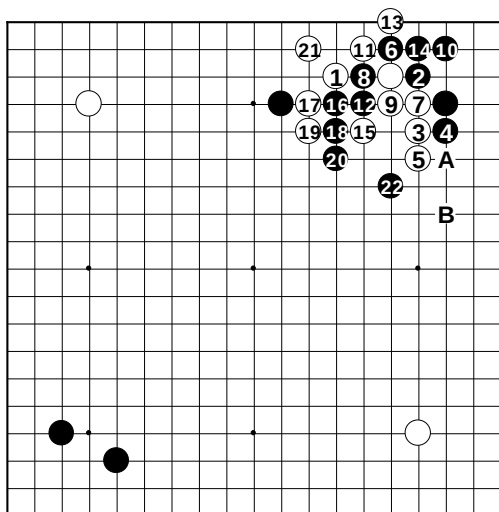
Диаграмма 16.

То для чёрных лучше всего будет надавить в 1. Даже если чёрные прыгнут в 5, ожидая результата Д.10, для них это не будет хорошо, поскольку теперь есть возможность того, что белые выживут в углу, играя в А.



Ходы вплоть до 13 дают обоим игрокам наилучший результат.

Продолжение 2.



Хотя развитие всего лишь через одну линию и кажется узким, ход белых в 1 в последние 15 лет появлялся в профессиональных играх весьма часто. Следующая за этим ходом последовательность, вплоть до хода 22, является одобряемой. Следующим ходом белые могут играть и в А, и в В.

Диаграмма 1.

Ход чёрных в 1 – простейший ответ на иккэнтоби белых. Однако в современных играх, в которых коми равно 6.5, он считается чересчур защитным.

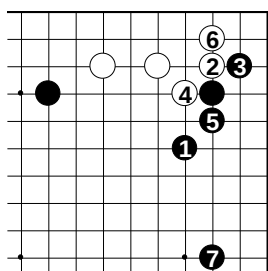
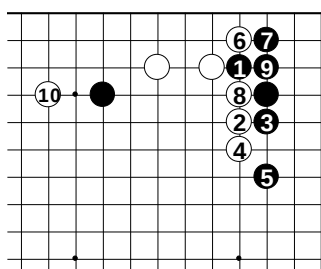


Диаграмма 2.

Поэтому чёрным лучше защищать угол, играя в 1. В то время как ходы белых в 2 и 4 весьма легки, ход чёрных в 5 немного ленив. Теперь белые могут



Теперь белые могут

свободно атаковать чёрных на верхней стороне после усиления правой стороны к ходу 8.

Диаграмма 3.

Вместо хода 5 на Д.2, чёрным правильно играть ханэ в 1. И напротив, на этой диаграмме уже ход белых в 2 ленив. Белая форма будет атакована после продления чёрных в 3.

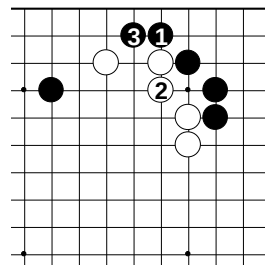


Диаграмма 4.

Нехорошо для белых и нанесение ханэ в 1 здесь перед продлением в 4 на Д.2, поскольку тогда чёрные создадут влияние на центр ходами 2 и 4.

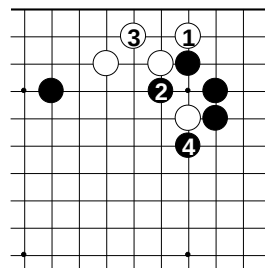


Диаграмма 5.

Поэтому чёрные должны играть ханэ в 1, и ход белых в 2 тоже весьма очевиден. Но ходы белых в 4 и 6 здесь плохи. Поннуки чёрных, создающееся ходом в 5, велико, а к тому же есть возможность того, что чёрные, играя в А, войдут в угол.

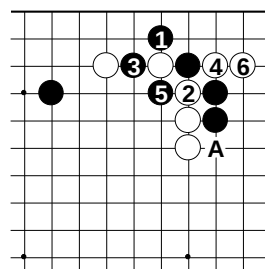
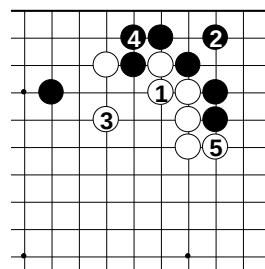


Диаграмма 6.

Поэтому белые должны соединяться в 1. Когда чёрные защитят угол ходом 2, белые смогут стабилизировать ситуацию к ходу 5.



Но, на самом деле, результат немного благоприятнее для чёрных.

Диаграмма 7.

Вывод: ход белых в 11 в продолжении 2 – лучшее, что белые могут сделать в этой ситуации. После хода чёрных 22 (ход в 1 на этой диаграмме), белые могут блокировать в 2. Если чёрные осадят их ходом в 3, то они смогут выжить, проползая по второй линии вплоть до хода 12, а унижение проползания смогут компенсировать толканием в 16.

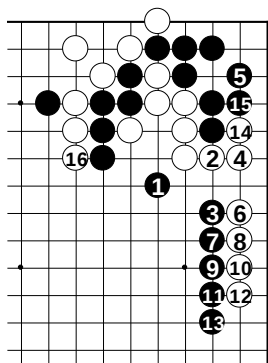


Диаграмма 8.

Поэтому в данном случае чёрным лучше атаковать с ближней дистанции. Если белые будут сражаться за жизнь ходами 2 и 4 ...

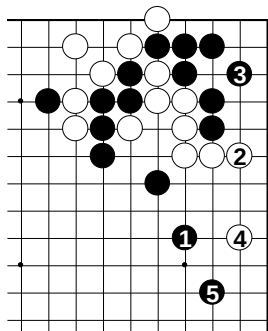


Диаграмма 9.

То к ходу 11 чёрные позволят им выжить и переключатся на верхнюю сторону. Результат выглядит хорошо сбалансированным

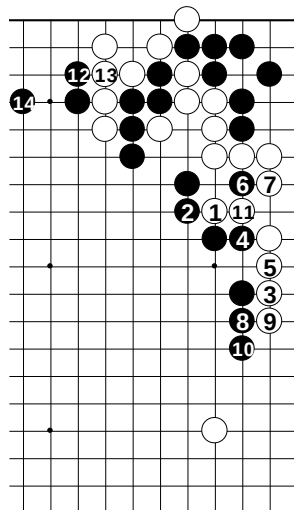
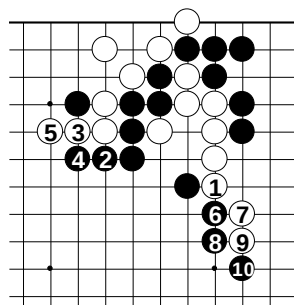


Диаграмма 10.

Очень наивно толкание белых в 1. После хода Ч.10



у них нет пути наружу.

Диаграмма 11.

С другой стороны, белые могут прыгнуть в 1. Но из-за того, что последовательность после этого хода очень сложна, Вам следует хорошо подумать, прежде чем выбирать этот ход. После нормальной последовательности вплоть до хода 15, хорош ход чёрных в 16.

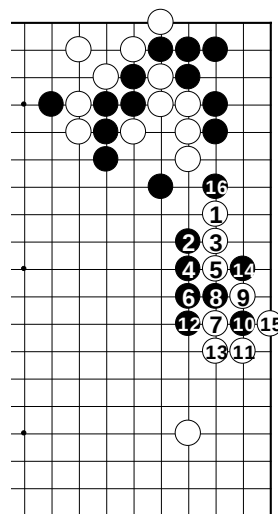


Диаграмма 12.

После Д.11 белым хорошо отдать шесть камней в углу. К ходу 7 чёрные защищают верхний правый угол, в то время как белые получают правую сторону.

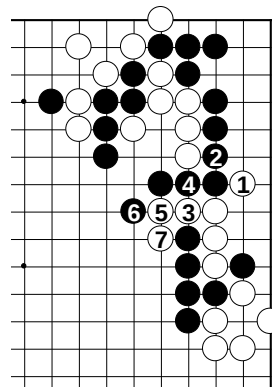


Диаграмма 13.

Если чёрные сыграют цукэ в 1, то далее будет сложная битва. Когда белые играют ханэ 4, ход чёрных в 5 нехорош. Из-за этого хода белые смогут выжить в сэнгэ и переключиться в 16.

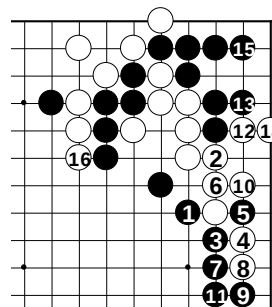
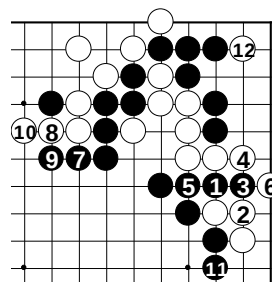


Диаграмма 14.

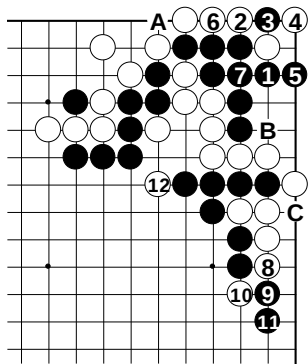
Вместо хода 5 на Д.13, хорош ход чёрных в 1 (здесь). После ослабления белых ходами 3 и 5, чёрные продолжают атаковать их, продлеваясь в 11. Но у белых



в углу есть возможность вырваться из этой ситуации ходом в 12.

Диаграмма 15.

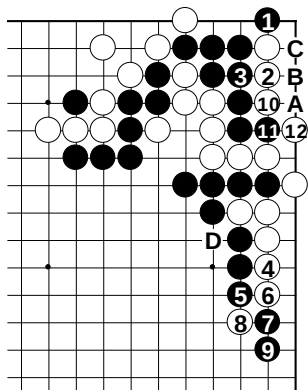
Чёрным нехорошо отвечать на цукэ белых ходом в 1. Когда белые толкают в 8, единственно возможный ответ



для чёрных – ход в 9. Причина этому в том, что если чёрные продлятся в 10, то их камни в углу гибнут в ходе сэмзай после Б.А, Ч.В, Б.С. А когда чёрные блокируют в 9, блестящий ход белых в 12 разрешает ситуацию в пользу белых.

Диаграмма 16.

Поэтому когда белые на Д.14 играют цукэ 12, единственное, что чёрные могут сделать, - это ханэ в 1. Теперь, против толкания белых в 4, чёрные

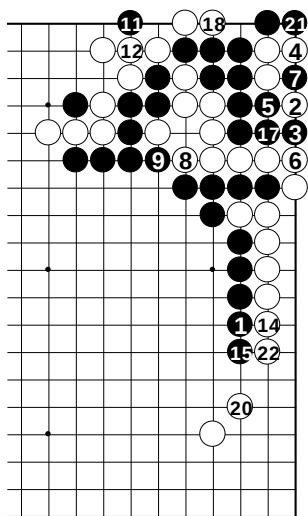


могут продлиться в 5. Однако чёрным всё равно следует быть готовыми к блокированию в 7, поскольку, когда после Ч.А, Б.В, Ч.С внизу возникнет ко-борьба, у белых будет решающая ко-угроза – разрезание в D.

Диаграмма 17.

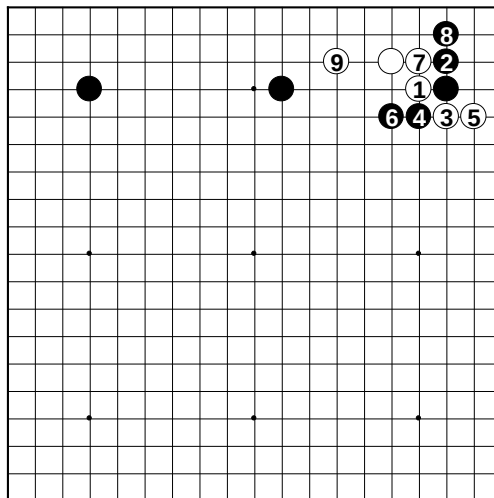
(10=16=2, 13=19=7)

Поэтому продление в 1 для чёрных неизбежно. Для белых было бы очень мудро создать ко ходами 2 и 4, поскольку теперь за это ко им придётся заплатить



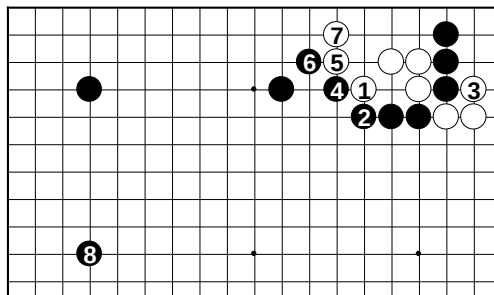
минимальную цену. К ходу 22, результат для обоих игроков равный.

Продолжение 3.



Когда белые играют цукэ в 1, ходы вплоть до 8 – это квази-дзёсэки. Наиболее интересен на этой диаграмме ход белых 9. Этот ход плотно изучался и пробовався игроками Высшей Школы Чунгам, которая подготовила много профессиональных игроков в го с начала 1990-х.

Диаграмма 1.



Ход белых в 1 на этой диаграмме был единственным известным правильным ходом в данной ситуации до того, как был изобретён ход 9 в продолжении 3. В то время как белые, к ходу 7, защищают угол, чёрные получают инициативу на левой стороне ходом в 8.

Диаграмма 2.

Если после продолжения 3 белые беспечно ответят на подзоки чёрных 1 ходом в 2, то будут разрушены в результате последовательности к ходу 29.

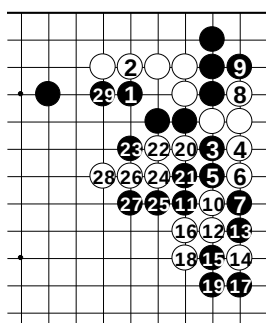


Диаграмма 3.

Поэтому для белых правильно блокировать в 1. Чёрные же, к ходу 14, запечатывают их снаружи, жертвуя свои камни в углу.

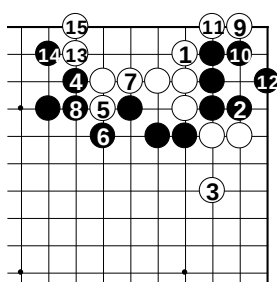


Диаграмма 4.

После Д.3, к ходу 8, территория белых выглядит более привлекательно, чем стена чёрных. Ход белых в 8 необходим, чтобы наверняка захватить чёрные камни в углу.

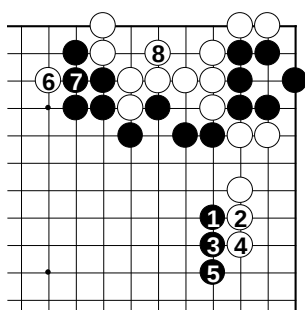


Диаграмма 5.

Однако чёрные могут создать сложную ситуацию, играя ханэ в 1. Далее ожидается очень сложный сэмэй.

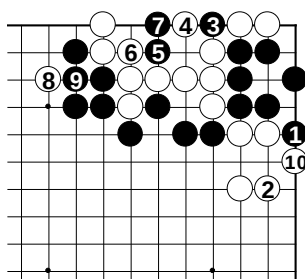


Диаграмма 6.

Правильный ответ чёрных на иккэнтоби белых 9 в продолжении 3 – это не ход в 1 на Д.2, а ход в 2 здесь. Блокирование белых в 3 очевидно, а ход чёрных в 4 вынужден. Но теперь ход чёрных в 6 – слабый, поскольку он даёт белым шанс легко вырваться из осады.

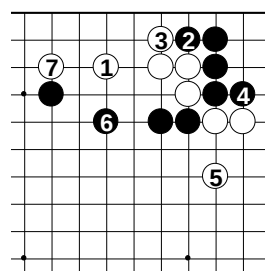


Диаграмма 7.

После того, как белые защитят верхнюю сторону к ходу 8, они всё ещё могут спастись от атаки чёрных ходами 10-16 на правой стороне.

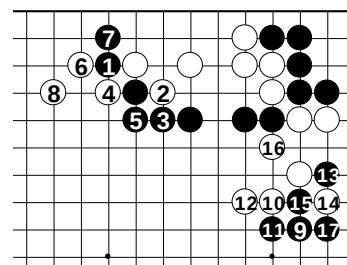


Диаграмма 8.

Поэтому правильным для чёрных, вместо хода 6 на Д.6, является ход в 1. После развития центра с обеих сторон к ходу 15, у чёрных всё ещё есть время, чтобы спасти свою группу в углу.

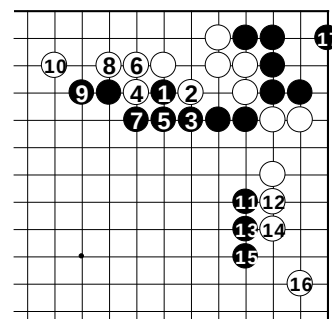
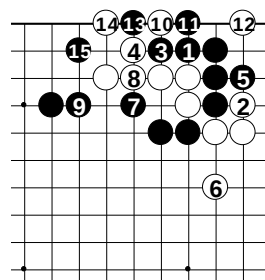
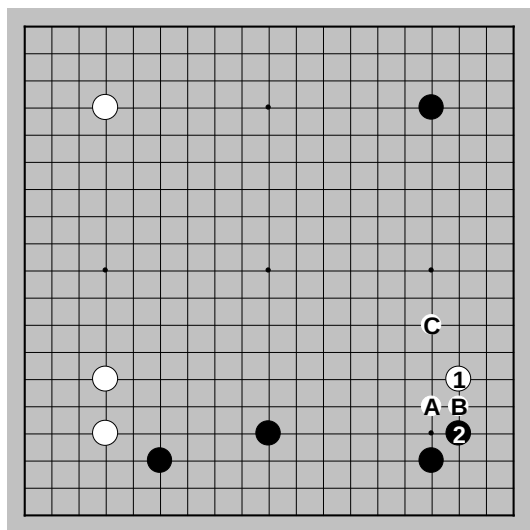


Диаграмма 9.

Если белые не блокируют в 3, а вместо этого толкнут в 2, то к ходу 15 возникнет ко. Однако реально это ко будет беспокоить самих белых больше, чем чёрных. Вывод: ход белых 9 в продолжении 3 всё ещё слишком неопределённый, чтобы считаться дзэсэки.



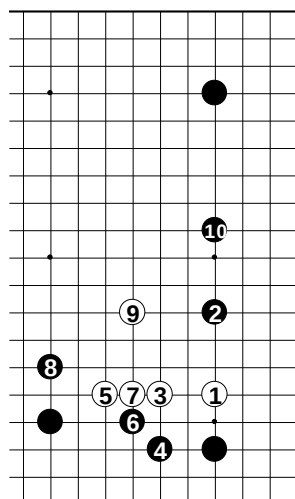
Основная последовательность 37.



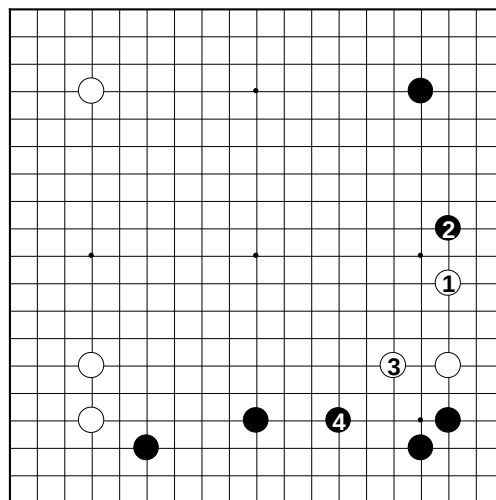
Позиция на нижней стороне этой диаграммы, носящая название «стиль Кобаяси», была очень популярна лет десять назад. В этой ситуации какари белых в 1 – это эффективный способ избегания сложной битвы, даже несмотря на то, что белые находятся в сфере влияния чёрных. К примеру, если белые приблизятся в А или в В, то чёрные жёстко атакуют их в С. Ход чёрных в 2 – наиболее мирный ответ на ход белых в 1.

Диаграмма 1.

Эта диаграмма показывает, как чёрные могут развить хорошую форму, атакуя напавший белый камень.



Продолжение 1.



Расширение белых через два пункта – это самый обычный и самый простой ход в данной ситуации. Приближение чёрных в 2 практически неизбежно. Ход белых в 3 тоже необходим. После того, как чёрные закрепят за собой нижнюю сторону ходом в 4, белые переключатся куда-либо ещё.

Диаграмма 1.

Если чёрные пропустят приближение в А, и поспешно станут укреплять нижнюю сторону ходом в 1, то ход белых в 2 или в В будет слишком хорош.

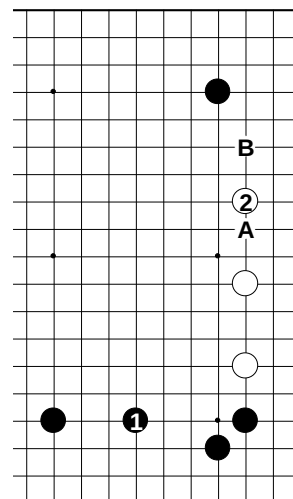
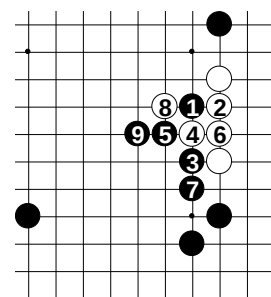


Диаграмма 2.

Эта диаграмма показывает, почему ход белых 3 в продолжении 1 был необходим. К ходу 9 чёрные могут эффективно развить нижнюю сторону. Последовательность, показанная на этой диаграмме, – это лишь



одна из множества возможностей, из которых чёрные могут выбирать.

Диаграмма 3.

Если чёрным нравится атаковать, то хороши ходы в 1 и 3.

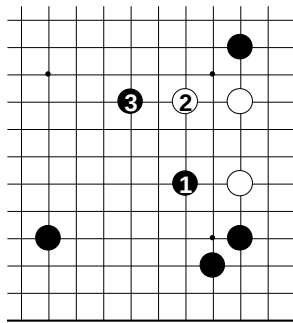


Диаграмма 4.

Вместо прыжка в А и разрешения чёрным защитить нижнюю сторону ходом в 3, белые могут попытаться сыграть катачки в 1. Этот ход преуспееет, если чёрные ответят в 2, 4 и 6, после чего позиция чёрных станет ниже, чем ранее.

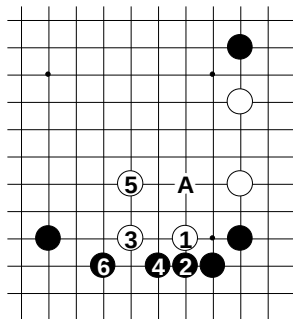


Диаграмма 5.

Но чёрные не будут столь покорны. Они проникнут сквозь диагональную дыру белых, играя в 1. Этот ход соответствует чёрным камням ▲ на обеих сторонах.

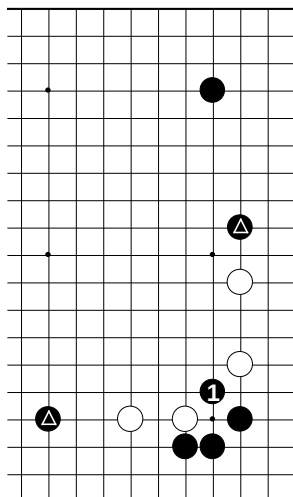
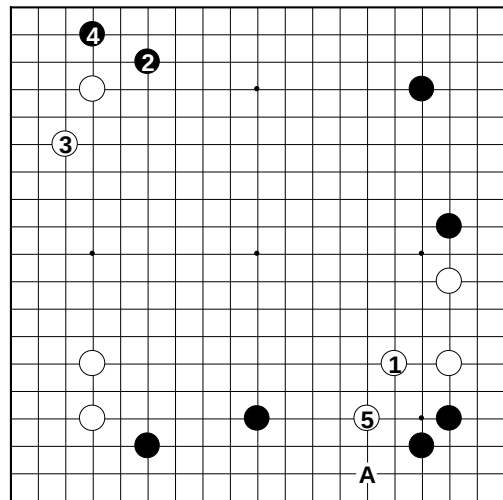


Диаграмма 6.



Иногда для чёрных приемлемо переключиться на верхний левый угол ходом в 2. Однако обычно, чёрным лучше защищать нижнюю сторону, чтобы не пришлось отвечать на ход белых в 5 ходом в А.

Диаграмма 7.

Кроме того, чёрным сложно вообще не отвечать на ход белых в 5 на Д.6. Если белые прыгнут в 1, то чёрные камни в углу и на нижней стороне будут очень тонкими и слабыми.

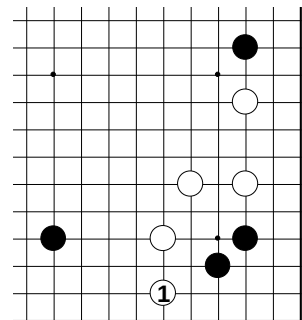
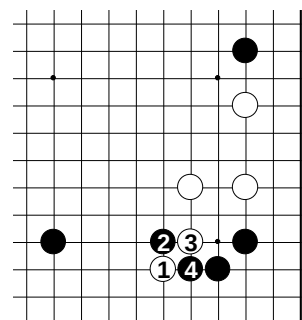
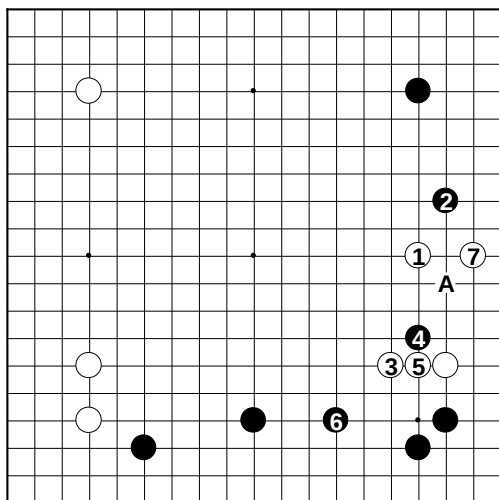


Диаграмма 8.

Ход белых в 1 – это промах. Теперь чёрные разрежут белых на части ходами в 2 и 4.



Продолжение 2.



Более современным, чем в А, является развитие в 1, которое делает больший акцент на центр. Конечно же, в современных играх ход белых в 1 появляется чаще, чем ход в А. Далее обычно следуют ходы Ч.2 и Б.3, а вот ход Ч.4 - достаточно новый. Перед изобретением этого хода, чёрные просто закрепляли нижнюю сторону ходом в 6, и отдавали сэнто белым. С помощью же хода в 4, чёрные могут теперь вынудить белых добавить ещё один камень на правую сторону, ходом в 7.

Диаграмма 1.

Если белые пропустят прыжок в 3 в продолжении 2, то вторжение чёрных в 1 будет очень жёстким. Когда белые, к ходу 5, будут разрезаны, им будет очень сложно стабилизировать ситуацию.

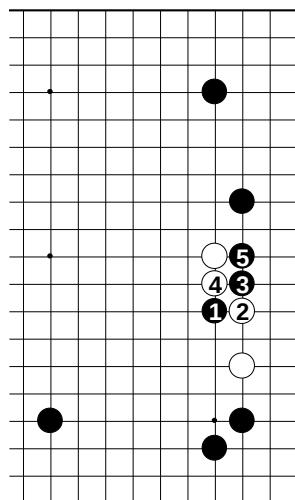


Диаграмма 2.

На ход чёрных в 1 белые могут ответить и в 2, если ситё, возникающее после Ч.А, Б.В, Ч.С и Б.Д, работает. Но тогда чёрные сыграют разрушитель лестниц.

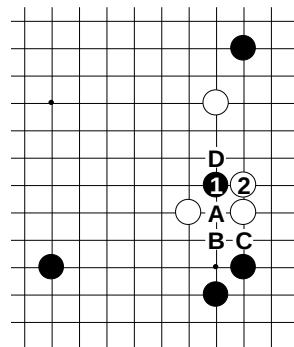


Диаграмма 3.

Белые могут, также, толкнуть в 1, но, в то же время, чёрные могут получить территорию ходами от 2 до 8.

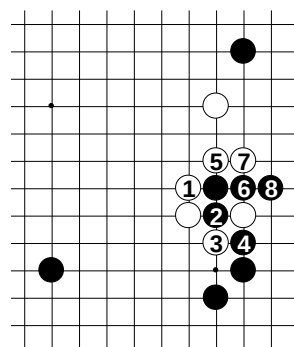


Диаграмма 4.

Если белые не защитили правую сторону ходом 7 в продолжении 1, то ход чёрных в 1 будет хорошей атакой. Если белые блокируют в 2, то чёрные выйдут ходами от 3 до 11.

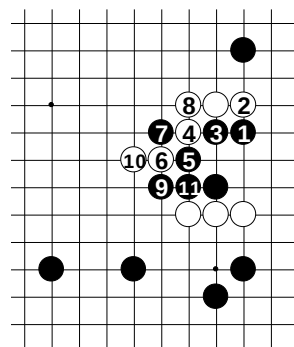


Диаграмма 5. (12=1)

После Д.4, к ходу 12, чёрные преуспевают в создании у белых слабостей в точках А и В.

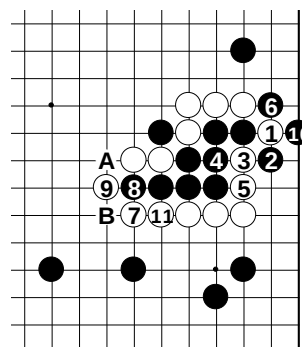


Диаграмма 6.

Поэтому лучшее, что белые могут сделать, - это толкнуть в 2. Но результат для них будет тоже неудовлетворителен, поскольку чёрные займут крепкую территорию на правой стороне в сэнтэ.

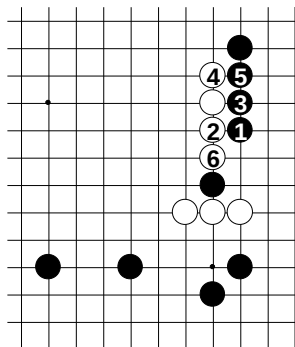


Диаграмма 7.

После того, как белые играют в Δ , чёрные всё ещё могут активизировать свои камни на правой стороне ходом в 1. Если же белые ответят в 2 и 4, то чёрные, к ходу 7, выбьют у белых их территорию.

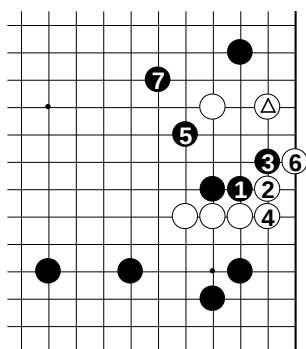


Диаграмма 8.

Поэтому сильнейший и лучший ответ для белых - это крепкое ханэ в 1. Когда чёрные закроют внешнюю сторону ходом 11 ...

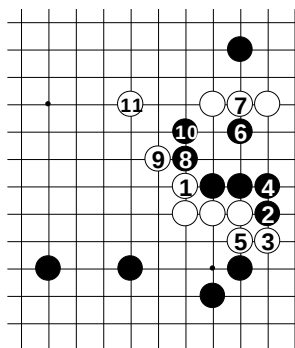
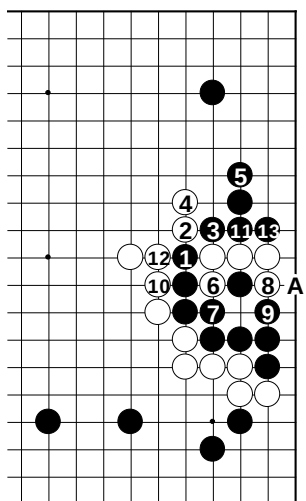


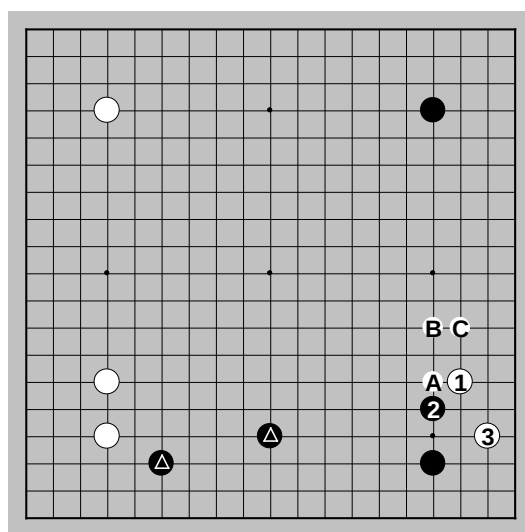
Диаграмма 9.

Хотя чёрные и смогут захватить белых к ходу 13, белым не придётся жаловаться, поскольку сэнтэ будет у них, вместе с остающейся возможностью создать



двухшаговое ко ходом в А.

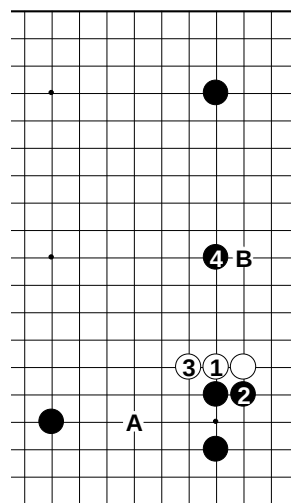
Основная последовательность 38.



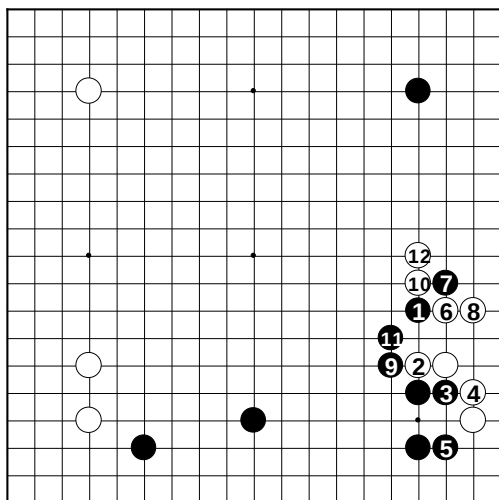
Ход чёрных в 2 - это наиболее частый ответ на ход белых в 1. Его заслуга в том, что он позволяет чёрным в полной мере использовать два их камня $\blacktriangle$ слева, и включить всю нижнюю сторону в сферу своего влияния. Что же до ответа белых на это, то они могут толкнуть в А или скользнуть в 3, но ход в 3 популярнее, чем ход в А. После того, как белые скользнут в 3, чёрные могут выбирать из А, В, и С.

Диаграмма 1.

Ход белых в 1 в современном го появляется нечасто из-за хода чёрных в 4. Три этих белых камня будут жёстко атакованы. Если чёрные, вместо 4, сыграют в А, то белые могут быть довольны развитием в В.

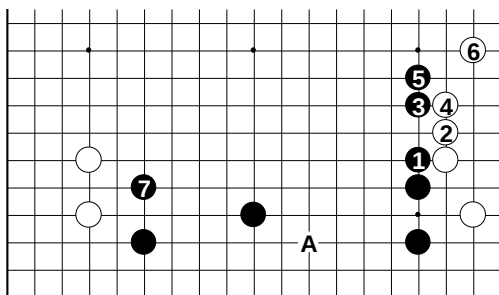


Продолжение 1.



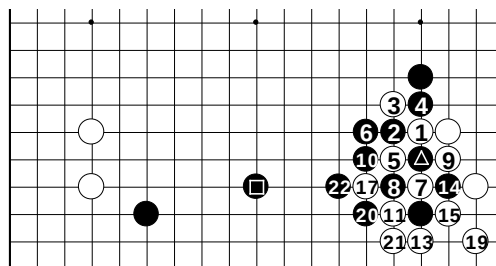
В последнее время высокое хасами чёрных в 1 стало очень популярным. Этот ход делается с намерением развивать нижнюю сторону, атакуя белых в углу. Ход белых в 2 очевиден, а ходы чёрных в 3 и 5 – хорошие ответы. К ходу 12, чёрные преуспевают в развитии нижней стороне, в то время как белые получают территорию на правой.

Диаграмма 1.



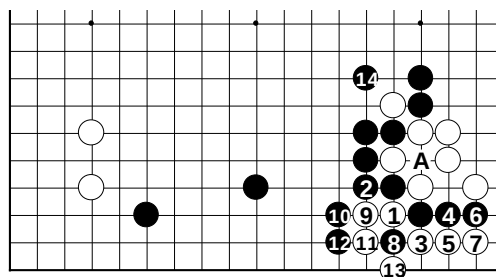
Чёрные могут, также, сконцентрироваться на развитии нижней стороны, и толкнуть в 1. Если они увеличат сторону прыжком в 7, то белые прыгнут в А, несмотря на риск предстоящей сложной борьбы.

Диаграмма 2. (12=Δ, 16=7, 18=5)



Ханэ чёрных в 2 в современном го появляется редко, особенно в ситуации наподобие этой. После того, как к ходу 22 завершится обычная последовательность, чёрный камень ■ будет расположен слишком быстро к своим камням.

Диаграмма 3.



Хотя чёрные и могут, вместо взятия в А, соединиться в 2, этим они лишь помогут белым увеличить территорию в углу.

Диаграмма 4.

Если белые сыграют цукэ 1 до нанесения ханэ в 5, то можно ожидать последовательности вплоть до хода 12.

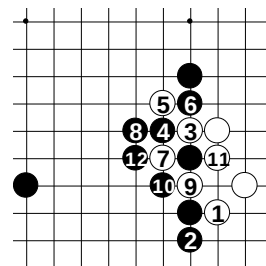
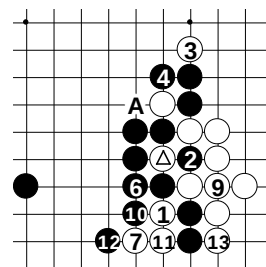


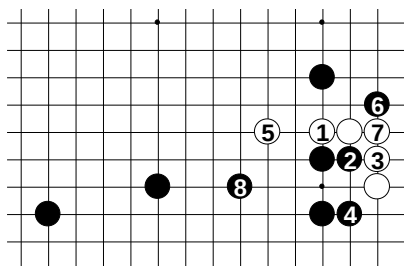
Диаграмма 5. (5=Δ, 8=2)

После Д.4, ситуация стабилизируется к ходу 13. Но, предполагая, что чёрные захватят белый камень ходом



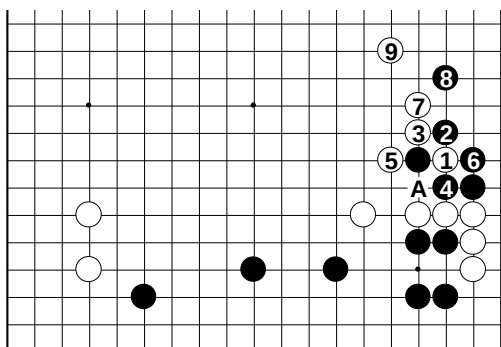
в А, результат здесь для чёрных лучше, чем на Д.3.

Диаграмма 6.



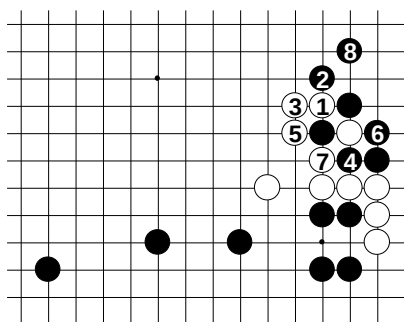
Поэтому сначала белые должны толкнуть в 1. Ходы чёрных в 2 и в 4 тоже имеют смысл. Если белые не хотят отдавать чёрным контроль над нижней стороной, теперь они могут прыгнуть в 5. Теперь чёрным самое время играть подзюки в 6.

Диаграмма 7.



После Д.6 белые спешат стабилизироваться в центре с помощью хода в 1. После того, как показанная здесь последовательность завершается, им очень важно найти возможность сыграть в А.

Диаграмма 8.



Вместо хода в 4 на Д.7, чёрные могут, также, сыграть атари в 2. Далее ожидается последовательность вплоть до хода 8.

Диаграмма 9.

С другой стороны, белые, вместо цукэ 1 на Д.7, могут выпрыгнуть в 1 (здесь). На это у чёрных есть хороший ответ в 2, развивающий правую сторону. Результат, к ходу 9, приемлем для обоих игроков.

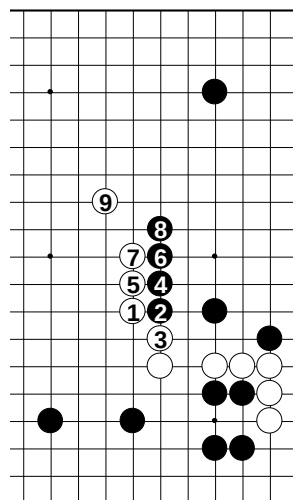


Диаграмма 10.

Если чёрные, перед тем, как делать соединение «бамбук» ходом 3, заглянут в 1, и если белые ответят им ходом в 2, то чёрные смогут сделать ситуацию в точности такой же, как на Д.6. Если же белые этому результату предпочитают результат продолжения 1, то они должны противостоять намерениям чёрных, хотя результат здесь и не является неудовлетворительным.

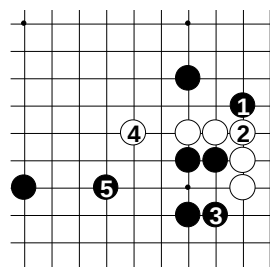


Диаграмма 11.

Единственный способ, которым белые могут противостоять ходу чёрных в 1 на Д.10, - это играть цукэ в 2. Чёрные, очевидно, разрежут в 3. Далее, в качестве ответа, для белых приемлем ход в А, В, или С.

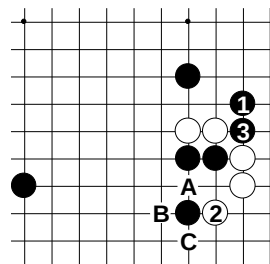


Диаграмма 12.

Если белые вобьют клин в 1, то ходы в 2 и в 3 неизбежны. Далее, хотя чёрные и захватывают, очень прочно, два белых камня ходом в 4, но территория белых на нижней стороне, с ходом в 5, становится весьма велика.

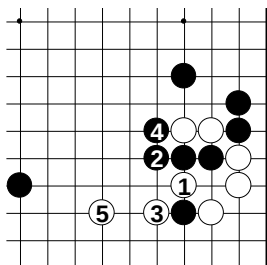


Диаграмма 13.

Поэтому чёрным лучше загодя заблокировать дорогу белым и защитить нижнюю сторону ходом в 3, хотя сэнтэ и перейдёт к белым.

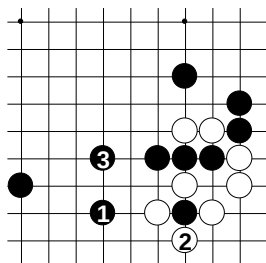


Диаграмма 14.

Также, белые могут сжать ходом в 1. Ход чёрных в 2 — это очень спокойный ответ. Но получающаяся в результате ситуация немного неудовлетворительна, поскольку теперь ход в А не окажет на белых воздействия.

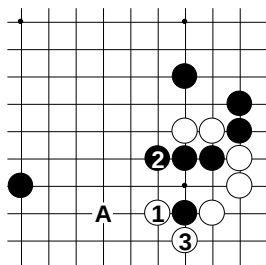
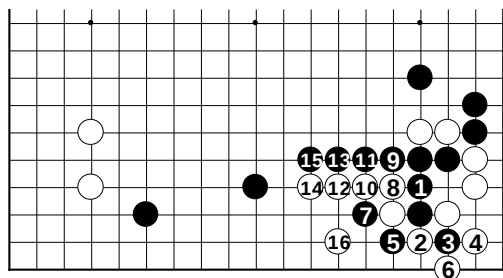


Диаграмма 15.



Поэтому для чёрных более предприимчивым является соединение в 1 и разрезание в 3. Чёрная стена, создающаяся к ходу 15, очень сильна.

Диаграмма 16.

Чёрные могут, также, пожертвовать два камня на нижней стороне и, после хода белых в 6, переключиться куда-либо ещё.

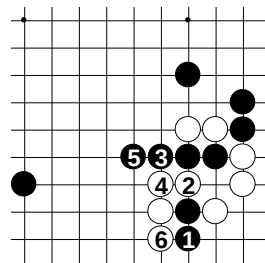
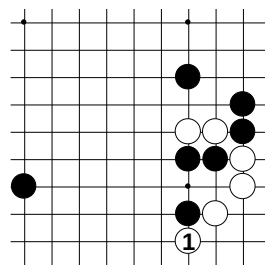


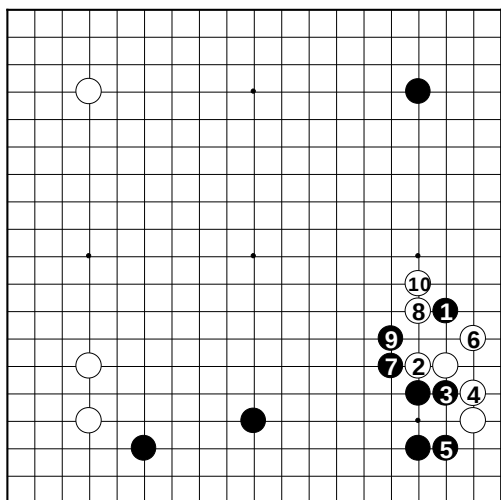
Диаграмма 17.

Последовательность, начинающаяся после ханэ белых в 1, пока что находится в стадии изучения.



поскольку есть возможность использовать в будущем два белых камня в центре.

Продолжение 2.



Низкое хасами чёрных в 1 приводит почти к такому же результату, как и высокое хасами из продолжения 1.

Диаграмма 1.

В данной ситуации очевидно, что белые должны толкать в 1. Чёрным нехорошо наносить ханэ в 2, поскольку они не могут разрезать в А без возврата к ситуации, практически идентичной Д.2 или Д.3 из продолжения 1; если же они продлятся в 4, то ход белых в 5 будет слишком хорош.

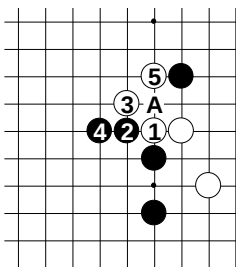
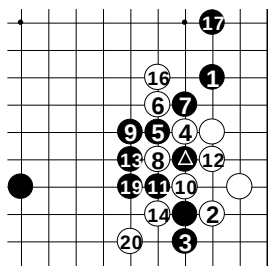


Диаграмма 2. (15=Δ, 18=8)

Если чёрные ответят на цукэ белых в 3, то белые смогут получить результат лучше, чем на Д.5 в продолжении 1,

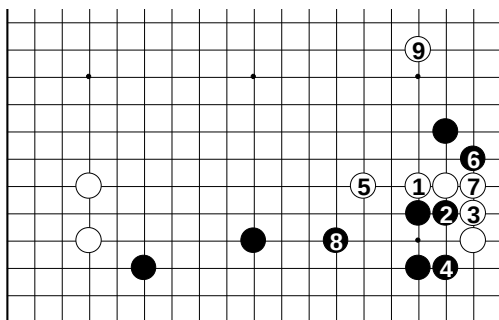


нижней стороне, и могут вместо этого переключиться куда-либо ещё.

Диаграмма 7.

Это старое дзёсэки, запирающее белых в углу и закрывающее их снаружи. Но в ситуациях такого типа это дзёсэки появляется редко, поскольку чёрный камень ▲ остаётся слишком близко от других чёрных камней.

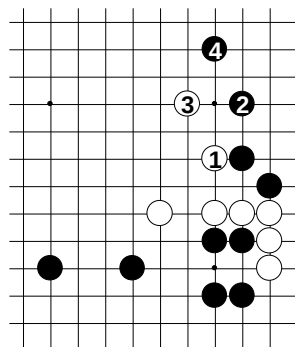
Диаграмма 8.



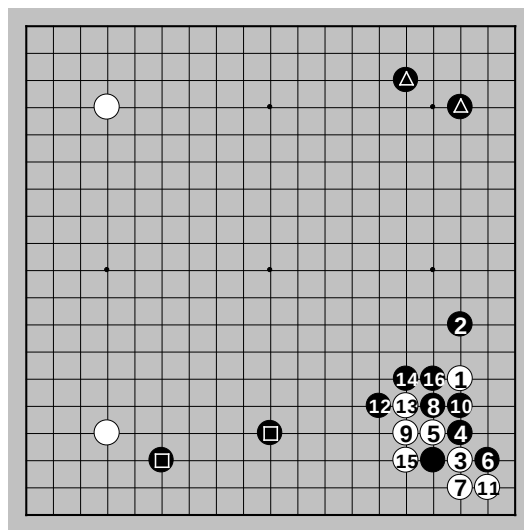
Белые, если они хотят начать запутанную борьбу в центре, всё ещё могут прыгнуть в 5 и атаковать чёрных ходом в 9

Диаграмма 9.

Если же белые не хотят войны, то они могут, также, просто стабилизировать ситуацию ходами в 1 и 3.



Основная последовательность 39.



Хасами чёрных 2 сыграно правильно для данной ситуации, а именно: когда у чёрных есть два камня ▲ в верхнем правом углу. Стоит отметить разницу между этой ситуацией и ситуациями в ОП.37 и ОП.38, в которых у чёрных стоят камни в ■.

Диаграмма 1.

Когда белые играют цукэ в 1, ответ чёрных в 2 слишком небрежен. После хода Б.5, белые могут нацелиться и в А, и в В.

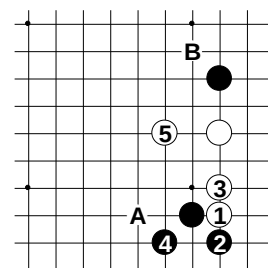
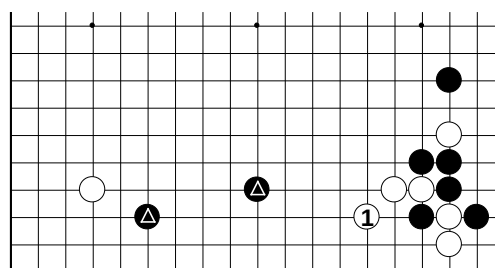
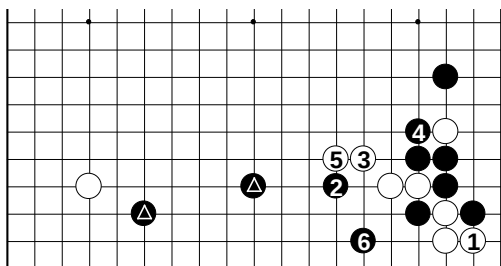


Диаграмма 2.



Когда у чёрных есть камни ▲ на нижней стороне, как показано, белые, вместо хода 11 в ОП.39 могут, также, сыграть в 1.

Диаграмма 3.



Если же белые, в соответствии с ОП.39, играют ханэ в 1, то для чёрных хорошо приближение в 2. К ходу 6, потенциал камней ▲ будет реализован в полной мере.

Диаграмма 4.

Однако было бы неверно говорить, что ход чёрных 2 в ОП.39 в подобной ситуации совершенно неправилен. Чёрные всё ещё могут получить полное преимущество от этой ситуации ходами от 2 до 6.

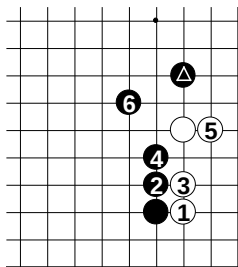


Диаграмма 5. (8=▲)

Для чёрных было бы ошибкой сначала играть атари в 2. Белые не ответят на их ход в 4, а вместо этого займут внешнюю сторону ходами от 5 до 9.

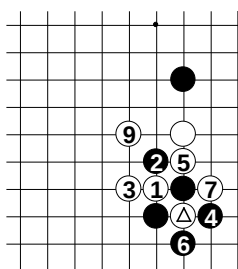
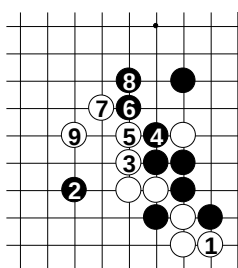


Диаграмма 6.

Чёрные, хотя это происходит и не очень часто, могут, при некоторых обстоятельствах, приблизиться в 2.



Результат на этой диаграмме приемлем для обоих игроков.

Диаграмма 7.

Но более обычным, чем проталкивание в 3 на Д.6, для белых является катачки в 1. Это тоже дзёсэки, хотя и немного старомодное.

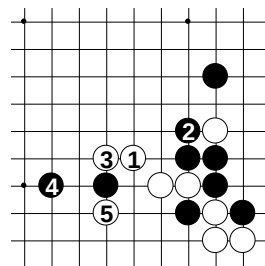
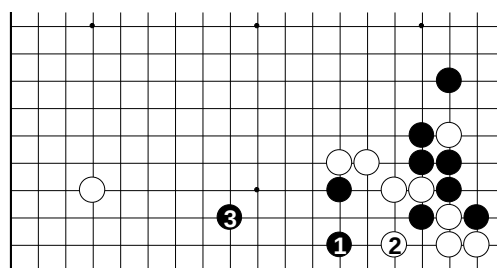


Диаграмма 8.



Когда белые, на Д.7, толкают в 3, чёрные могут, также, просто стабилизироваться на нижней стороне ходами в 1 и 3.

Диаграмма 9.

Последовательность вплоть до хода 7 – это другое дзёсэки.

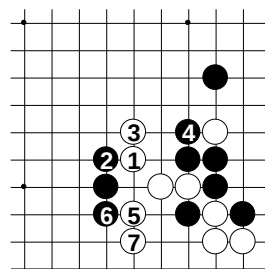
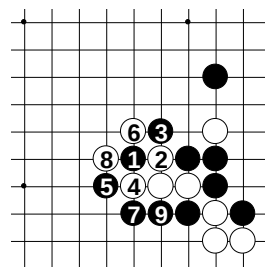


Диаграмма 10.

Ход чёрных в 1 появляется в современном го очень часто. Этот ход фокусируется на правой стороне и на центре. Ход белых в 2 правилен, но их



ход в 4 неуклюж. Благодаря ходу Ч.5, к ходу 9 чёрные делают форму белых комковатой.

Диаграмма 11.

После Д.10, неизбежна последовательность вплоть до хода 6. Белые не получили ни территории, ни влияния.

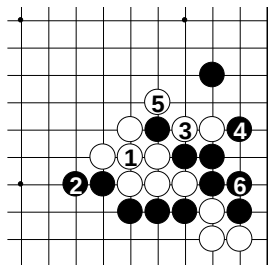


Диаграмма 15.

Белые могут, также, спуститься в 3 и нанести цукэ в 1.

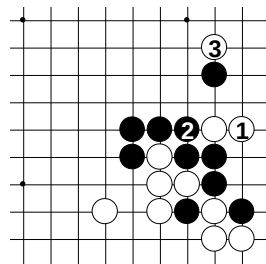


Диаграмма 12.

Когда чёрные наносят ханэ в 1, белые могут, также, контратаковать в 2. Если же белые сыграют ханэ в А, то чёрные сделают сброс в В, и умрут уже белые.

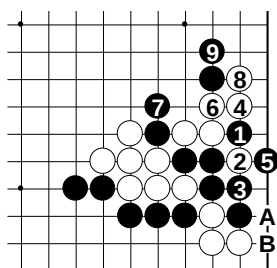


Диаграмма 16.

Иногда для белых хорошо работает забивание в 1, вызывающее чёрных к ответу.

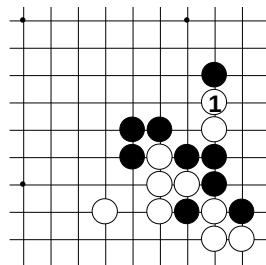


Диаграмма 13.

Поэтому белые должны играть в 1. Для чёрных есть старомодное дзёсэки, начинающееся с соединения в 2. В современном го этот ход появляется нечасто, поскольку не приносит позиции чёрных безопасность.

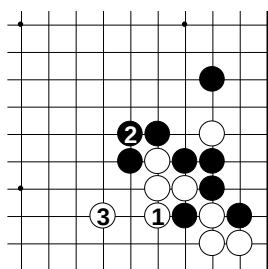


Диаграмма 17.

Хотя белые и не могут использовать свой камень Δ напрямую, для них большим является также взятие одного чёрного камня ходами в 1 и 3. После этого белые спасают камень Δ, играя в А.

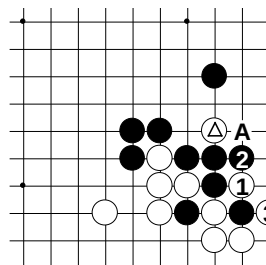


Диаграмма 14.

Впоследствии белые разрежут в 1 и убегут в 3.

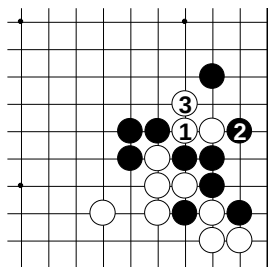
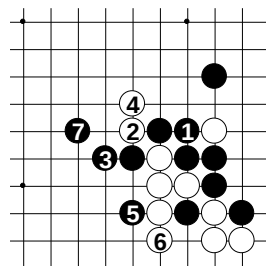
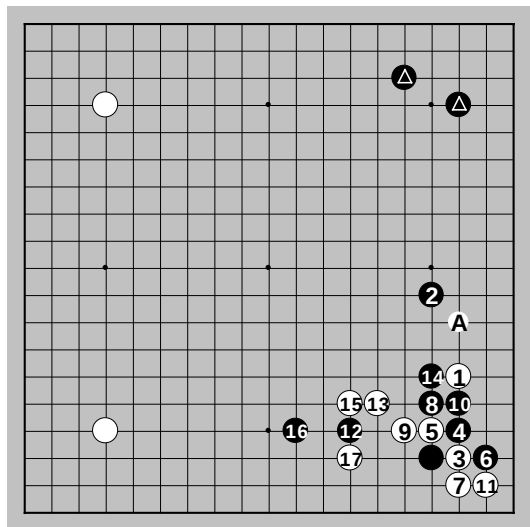


Диаграмма 18.

Поэтому в наши дни чёрные, обычно, соединяются в 1. Если белые разрезают в 2 и провоцируют бой, то этот бой не будет для чёрных особо сложным, как и показано здесь.

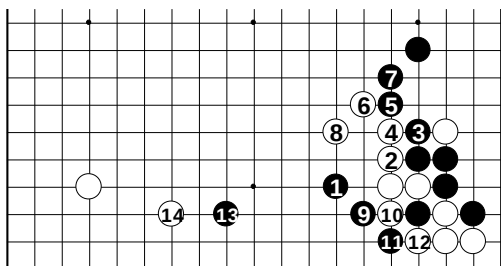


Основная последовательность 40.



Ход чёрных 2 в реальных играх появляется не очень часто. Но, когда у чёрных есть союзники в верхнем правом углу, этот ход для них лучше, чем ход в А, как развитие от верхнего угла. Эта последовательность не сильно отличается от ОП.39.

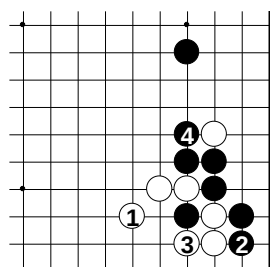
Диаграмма 1.



Ходы белых от 2 до 8 делают для чёрных лёгким заселение нижней стороны ходами от 9 до 13. Кроме этого, территория чёрных на правой стороне больше, чем на Д.6 из ОП.39.

Диаграмма 2.

Если белые хотят развивать нижнюю сторону, то, вместо



занятия угла ходом в 2, они могут также сыграть в 1. Но локально это будет стоить им отдачи угла чёрным.

Диаграмма 3.

Кроме этого, если чёрные недовольны результатом Д.2, из-за невозможности получить сэнтэ, то они могут, также, толкнуть сверху, ходами от 4 до 8.

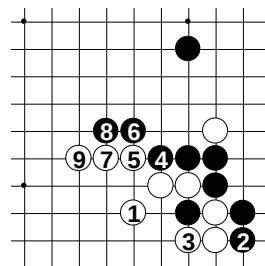


Диаграмма 4.

Ход белых в 1 – это их контратака. Для чёрных здесь было бы упущением разрезать в 2. Если они сделают этот ход, то пострадают, когда белые атакуют в 7.

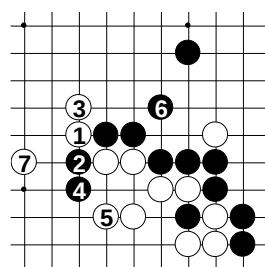
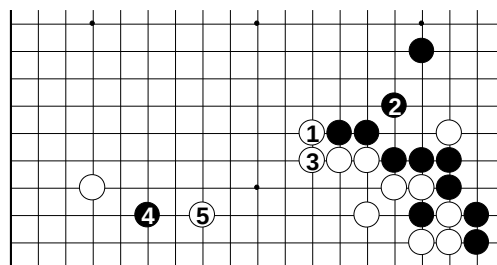


Диаграмма 5.



Поэтому, когда белые играют ханэ в 1, для чёрных нормально защищать правую сторону ходом в 2. Также, для белых безопасно прочное соединение в 3. Если чёрные приблизятся в 4, то ход белых в 5 будет для них очень хорошим хасами-и-приближением.

Результат для обоих игроков будет равным.

Диаграмма 6.

Иногда белые, против хасами чёрных в ▲, играют цукэ в 1. Если чёрные защищают угол ходом в 2, то можно ожидать последовательности вплоть до хода в 6. Если же белым хочется чего покрепче, то, вместо прыжка в 3, они могут нанести ханэ в 4. Если же чёрные разрежут в А, то белые спустятся в В.

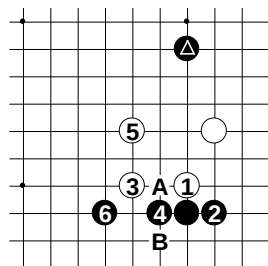


Диаграмма 7.

Если чёрные защищают сторону ходом в 2, то можно ожидать последовательности вплоть до хода 12. После неё белые атакуют чёрный камень ▲.

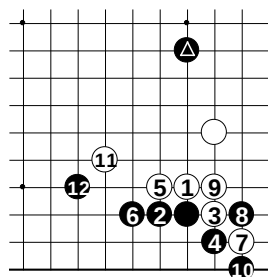


Диаграмма 8.

Если чёрные нанесут ханэ изнутри, в 2, то ход белых в 3 будет хорош. После завершения последовательности к ходу 10, белые смогут переключиться куда-либо ещё, поскольку их безопасность гарантирована пунктами А и В.

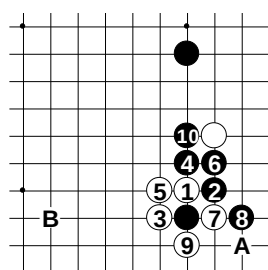
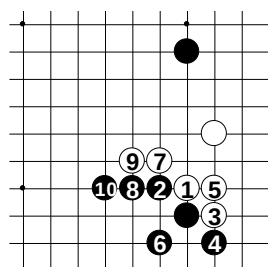
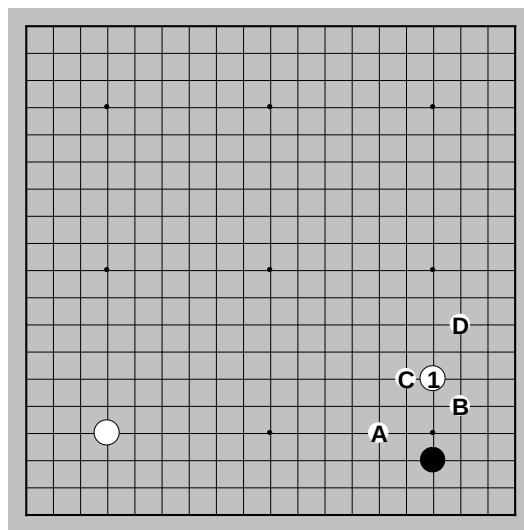


Диаграмма 9.

Если же чёрные нанесут ханэ снаружи, в 2, то можно ожидать последовательности вплоть до хода 10.

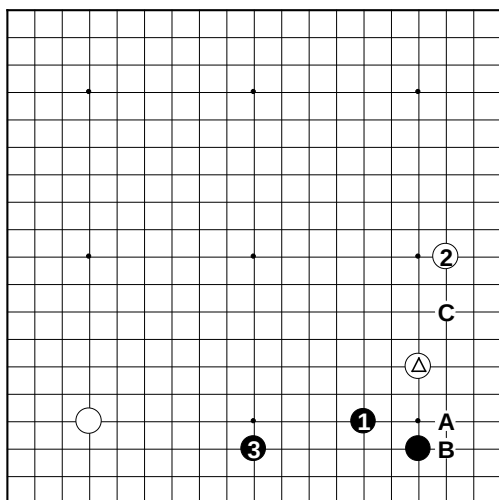


Основная последовательность 41.



Недостаток хода белых в 1 в том, что он не так сильно воздействует на угол, а достоинство его в том, что он свободен от жёсткой атаки. С преобладанием игр, в которых коми равно 6.5, такой ход стал более популярен, поскольку он избегает битвы, и поэтому гибок. Этот ход особенно хорош для тех, кто предпочитает получение территории борьбе, или же фокусируется на центре. Что касается ответа чёрных, то нормальны ходы в А (продолжение 1) и В (продолжение 2), но также часто появляются ходы в С (продолжение 3) и D (продолжение 4).

Продолжение 1.



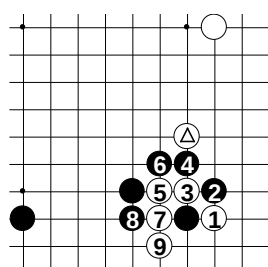
Ход чёрных в 1 – это основной ответ на ход белых в Δ. Если белые развиваются в 2, то чёрные разовьются по нижней стороне в 3. Если же белые приближаются в 3, то чёрные атакуют камень Δ после усиления нижнего правого угла ходом в А. Когда эта последовательность завершится, белые могут сыграть цукэ в В. Если, вместо этого, они сыграют где-нибудь в другом месте, то чёрные, следующим ходом, могут сыграть в А или С.

Диаграмма 1.

Если белые играют цукэ в 1, то ханэ снизу, в 2, является для чёрных слишком уж защитным ходом. К ходу 4, территория белых на правой стороне будет больше, чем в случае, когда белый камень Δ располагался в А.

Диаграмма 2.

Поэтому очевидным ходом для чёрных является ханэ снаружи, в 2. Белые, естественно,



разрезают в 3. После приведённой здесь последовательности...

Диаграмма 3.

Белым нехорошо автоматически отвечать на Ч.3 ходом в 4, поскольку ход чёрных в 5 слишком хорош. Если белые разрежут в А, то чёрные будут в безопасности, и ответят выходом в В.

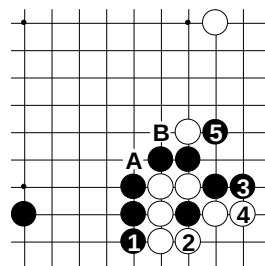


Диаграмма 4.

Белым следует прыгнуть в 2, и вынудить чёрных соединиться в 7. Теперь точка разрезания в А будет беспокоить чёрных.

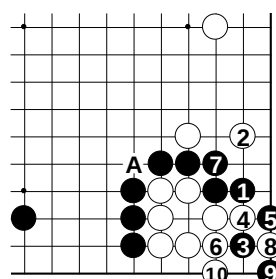


Диаграмма 5.

Чёрные могут, также, сыграть атари в 1, и прочно соединиться в 3. Далее они могут защитить свою слабость, одновременно развивая центр, ходом в 5.

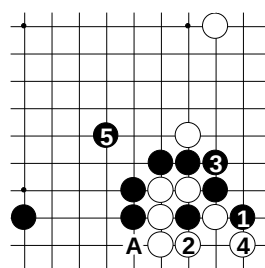


Диаграмма 6.

Иногда, когда у чёрных нет союзника в А, им лучше просто соединиться в 1. К ходу 7, обоим игрокам не на что жаловаться. Позже, чёрные смогут использовать два своих потерянных камня ходами Ч.В, Б.С, Ч.Д.

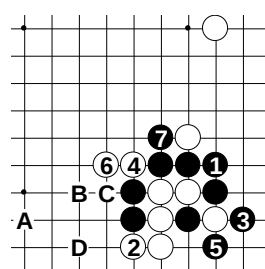


Диаграмма 7.

Если у чёрных нет союзника около А, то они могут, также, занять угол ходами от 2 до 6.

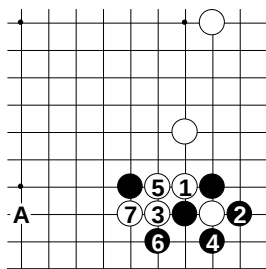


Диаграмма 8.

Когда белые приближаются в 1, чёрным можно посоветовать защитить угол ходом в 2. Если же чёрные пренебрегут этим ходом, то белые сыграют цукэ в А, и это будет для чёрных источником сильного беспокойства.

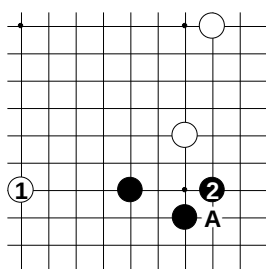


Диаграмма 9.

К примеру, на этой диаграмме форма чёрных очень плоха, хотя смерть им и не угрожает.

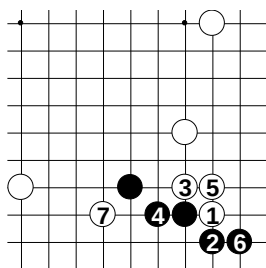


Диаграмма 10.

Когда белые развиваются в 2, немедленное вторжение чёрных в 3 является мощным ходом. С ходом в 9, чёрные получают большую территорию в нижнем правом углу.

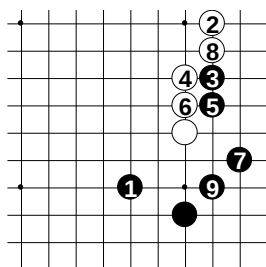


Диаграмма 11.

Когда чёрные делают набег на правую сторону, для белых более искусным является цукэ в 2. К ходу 6, белые удерживают за собой стену, в то время как чёрные защищают угол.

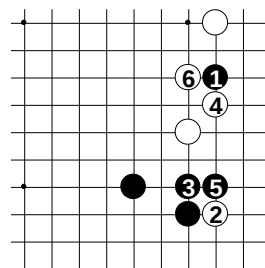


Диаграмма 12.

Если чёрные, вместо захвата угла ходом в 5 на Д.11, спасут свой камень ходом в 1, то белые спасут камень в углу. Хотя каждый из игроков и спасёт по камню, результат будет чуть благоприятнее для белых.

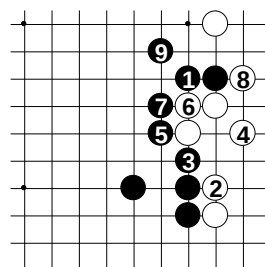
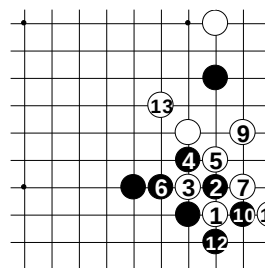
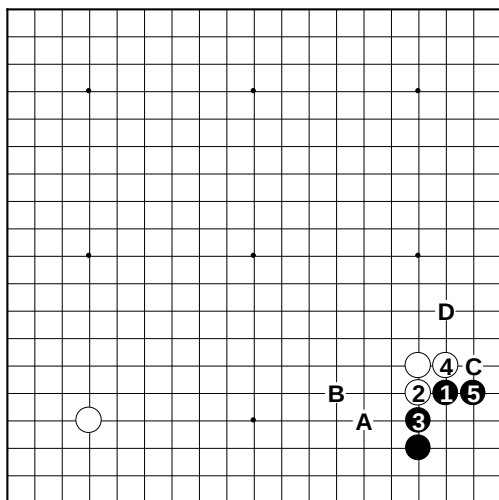


Диаграмма 13. (8=3)

Если, после цукэ белых в 1, чёрные нанесут ханэ в 2, то нормальной является последовательность вплоть до хода 13.



Продолжение 2.



Ходом в 1 чёрные, несомненно, пытаются защитить нижний правый угол. Что касается ответа белых, то они могут: сыграть в 2, блокировать в 4, или переключиться куда-либо ещё. Ход чёрных в 1 легче выучить, чем ход в А, поскольку он допускает меньше вариантов. Последовательность вплоть до хода 5 нормальна. После неё белые могут прыгнуть в В, или же переключиться куда-либо ещё. Если чёрные толкнут в С, то белые прыгнут в D.

Диаграмма 1.

Если на ход белых в 1 чёрные ответят в 2, то ситуация, как показано здесь, придёт к образцу «большая лавина».

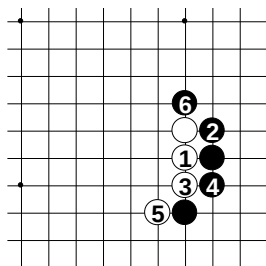


Диаграмма 2.

Чёрным нехорошо отступать в 2, поскольку тогда у белых будет возможность выбирать между развитием правой стороны и развитием нижней стороны. Нижнюю сторону они могут развить, как показано здесь, а верхнюю – блокируя в А вместо хода в 3.

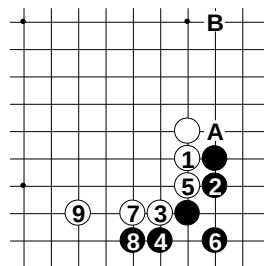


Диаграмма 3.

Белые могут, также, просто блокировать в 1. Если чёрные ответят в 4, то белые будут довольны развитием в 5.

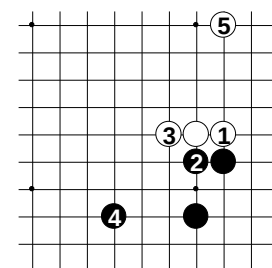


Диаграмма 4.

Белым несколько сложно справиться с атакой чёрных в 1, хотя они и не в большой опасности. Возможность вторгнуться в угол чёрных ходом в А будет для белых утешением.

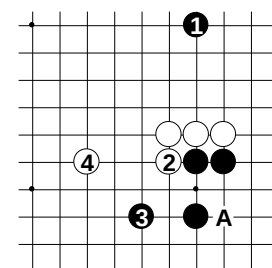


Диаграмма 5.

Если чёрные не добавят ещё одного камня в угол, то белым будет хорошо сыграть цукэ в 1 и блокировать в 3. Но если у белых есть союзники около А, то они, вместо спуска в 2, могут контратаковать в 3.

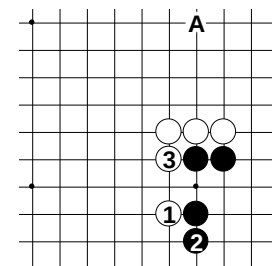


Диаграмма 6.

Также, вместо цукэ снаружи на Д.5, для белых приемлемо и цукэ изнутри угла, в 1. К ходу 7, белые могут заключить чёрных в углу, и построить влияние.

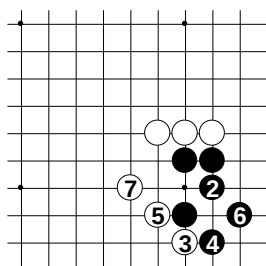


Диаграмма 7.

Когда белые играют цукэ в 1, чёрные не могут спускаться в 2. Причина – в данной последовательности.

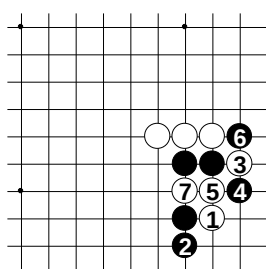


Диаграмма 8.

Когда белые переключаются куда-либо ещё, для чёрных нормальными являются ходы от 1 до 6. После хода белых в 6, точки А и В будут миаи.

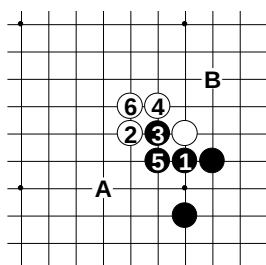
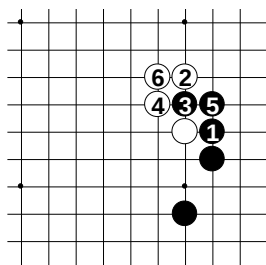
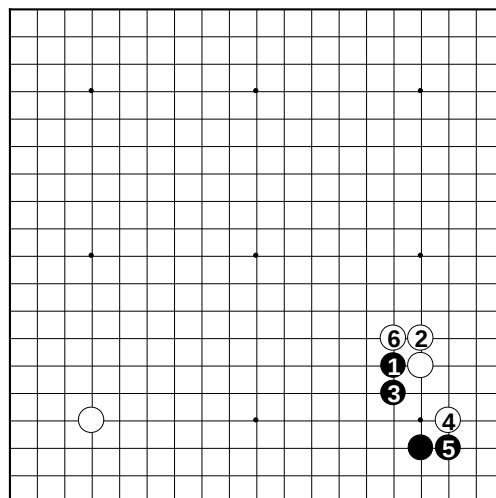


Диаграмма 9.

Вместо толкания на Д.8, чёрные могут также толкнуть в 1. Ходы белых от 2 до 6 являются нормальной последовательностью.



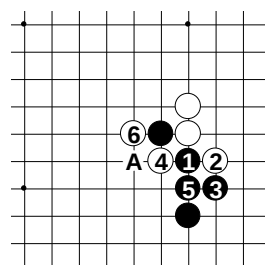
Продолжение 3.



Хотя ход чёрных в 1 и необычен, он не является невозможным. Ход белых в 2 – наиболее обычный ответ на него, и далее ожидается последовательность вплоть до 6.

Диаграмма 1.

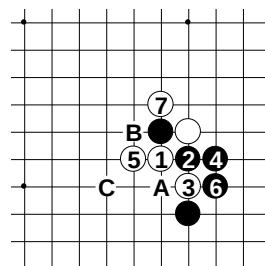
Если чёрные, вместо продления в 3 в продолжении 3, сыграют ханэ в 1, то результат, к ходу 6, будет неблагоприятен для белых. Однако



белые, если лестница для них неблагоприятна, могут продлиться в А, и результат в целом для них будет не столь сложен в управлении.

Диаграмма 2.

Может также встретиться последовательность, показанная на этой диаграмме. После неё чёрные могут использовать разрушитель



лестниц, или захватить белый камень 3 ходом в А. Обоснованным является продолжение Ч.А, Б.В, Ч.С.

Диаграмма 3.

Вместо хода в 6 на Д.2, чёрным нехорошо отдавать угол и занимать правую сторону ходом в 1, поскольку их территория в углу слишком велика.

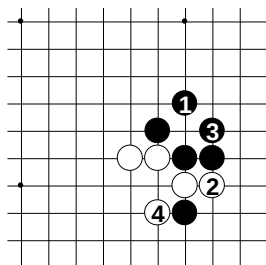


Диаграмма 4.

С другой стороны, белым плохо играть ханэ снаружи, в 1. В этом случае территория чёрных будет слишком велика.

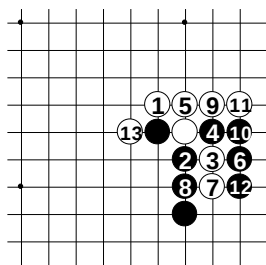
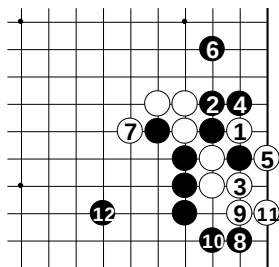
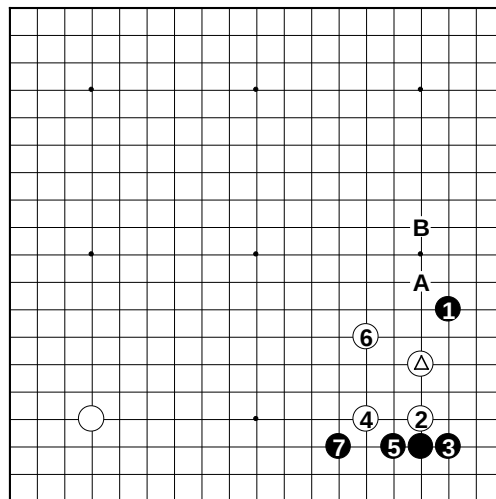


Диаграмма 5.

Также нехорошо для белых, вместо хода в 9 на Д.4, спасти камни в углу ходом в 1. После хода 12, их камни в центре будут жёстко атакованы.



Продолжение 4.



Ходом в 1 чёрные намерены не столько атаковать белых, сколько вызвать их на ответ. В реальных играх этот ход появляется очень редко. Ходы белых от 2 до 6 – это нормальный способ стабилизации ситуации. После 7, белые атакуют чёрный камень 1 в А или в В.

Диаграмма 1.

Здесь для белых цукэ в 1 вне рассмотрения. После разрезания, белые будут в беде.

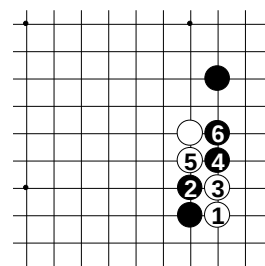
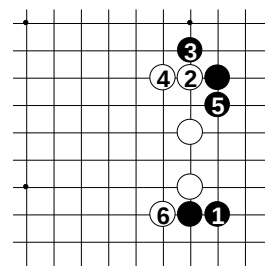


Диаграмма 2.

Вместо прыжка в 4 в продолжении 4, белые могут сыграть цукэ в 2. После их хода в 6 ...



выстоять против белых.

Диаграмма 3.

Если чёрные соединят угол со стороной ходами в 1 и 3, то белые смогут развить нижнюю сторону ходом в 4.

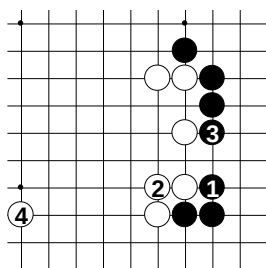


Диаграмма 4.

Если чёрным не нравится результат Д.3, то, когда белые играют цукэ в 2 на Д.2, они должны отвечать ханэ в 2 (здесь). К ходу 5, у обоих игроков есть сильные позиции на стороне.

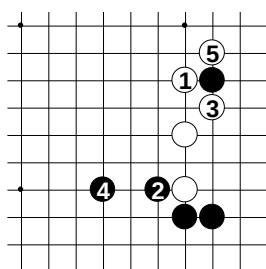


Диаграмма 5.

Чёрным нехорошо продлеваться в 2, поскольку тогда белые, после усиления угла к ходу 5, смогут свободно атаковать один чёрный камень на правой стороне ходом в 7. Кроме того, чёрные камни в углу ещё не в полной безопасности.

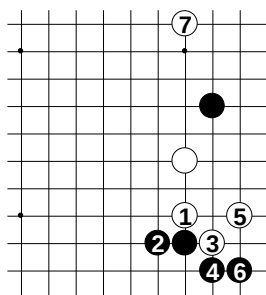


Диаграмма 6.

Однако чёрные могут, также, сыграть ханэ в 2. Поскольку здесь чёрные камни в углу сильнее, чем на Д.5, чёрным будет легче выпрыгнуть в А и

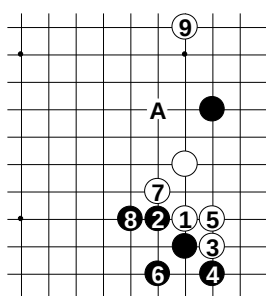


Диаграмма 7.

Вместо ханэ белых в 3 на Д.6 возможны, также, их ходы в 1 и 3. Если чёрные играют на внешнее влияние, то белые будут весьма довольны, получая очень большую территорию в углу.

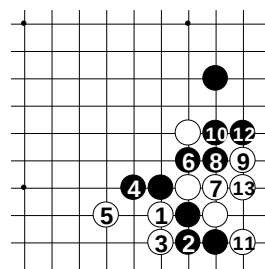


Диаграмма 8.

Поэтому чёрные должны обезопасить угол ходами в 3 и 5. Если белые выйдут в 6, то чёрные отобьются, толкая в 7.

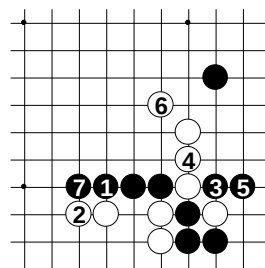
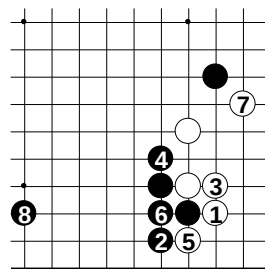


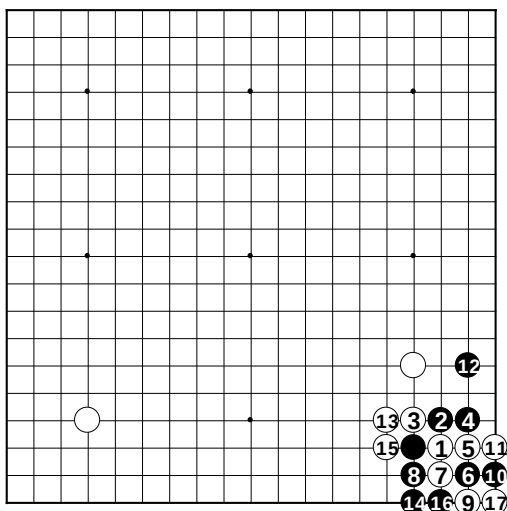
Диаграмма 9.

Вместо ханэ в 4 на Д.6 для чёрных приемлемо, также, развить нижнюю сторону ходами от 2 до 8.



Далее неизбежна последовательность от 2 до 10.

Продолжение 5. (18=6)



Из-за того, что это какари белых не так близко к чёрному камню в углу, чёрные могут, также, вообще на него не отвечать. Тогда очевидным становится ход белых в 1. После хода чёрных в 4, есть старое дзёсэки Б.15, Ч.8, Б.13, Ч.7. Ход же белых в 5 был изобретён более недавно. Разница между новым и старым дзёсэки в том, что в новом дзёсэки белые могут блокировать в А и в В в сэнтэ.

Диаграмма 1. (4=Δ)

Если белые хотят развить нижнюю сторону, то, вместо хода в 15 в продолжении 5, они могут, также, сыграть цукэ в 1.

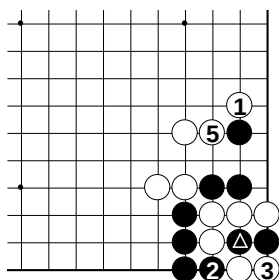


Диаграмма 2.

Белые могут, также, создать некоторые очень сложные варианты, если вместо хода в 13 в продолжении 5 они соединятся в 1.

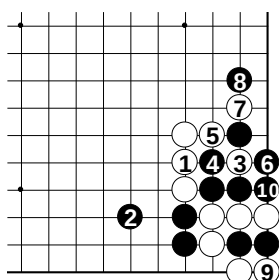


Диаграмма 3.

Хотя, если после Д.2 белые спустятся в 1, то они будут разрушены, как показано здесь ...

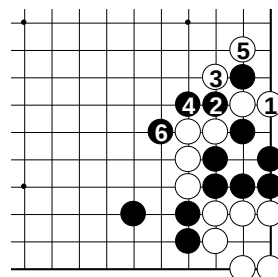


Диаграмма 4.

Но белые могут оказать сильное сопротивление, если сначала сыграют цукэ в 1. Если чёрные заберут белый камень на правой стороне ходами в 2 и 4, то белые будут очень счастливы захватить чёрных на нижней стороне ходами в 5 и 7.

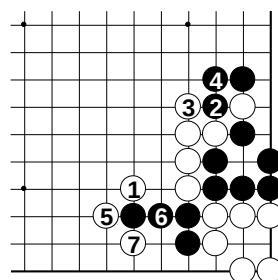


Диаграмма 5.

Лучшее, что чёрные могут тут сделать, - это сыграть в 2 и в 4. Результат же будет зависеть от ситё, начинающегося ходом Ч.А.

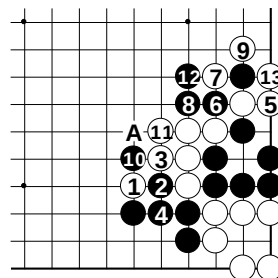


Диаграмма 6.

Если лестница для белых неблагоприятна, то их ходы в 1 и 3 для них - хороший метод стабилизировать ситуацию. Если чёрные склонятся к захвату белых камней в углу, то белые, к ходу 7, смогут построить мощную стену.

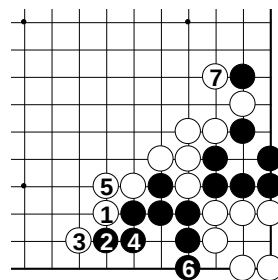


Диаграмма 7.

Чёрные должны пожертвовать правой стороной, чтобы получить внешнее влияние. К ходу 11, влияние чёрных будет куда лучше, чем территория белых.

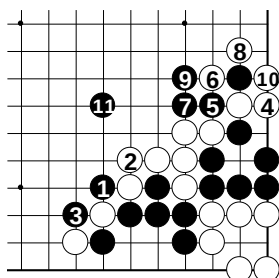


Диаграмма 8.

Если чёрные не сыграют цукэ 6 в продолжении 5, а спустятся в 2 (здесь), то результат будет благоприятен для белых

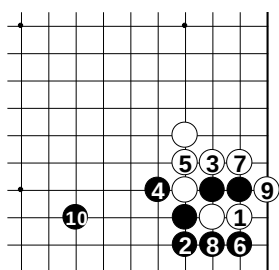
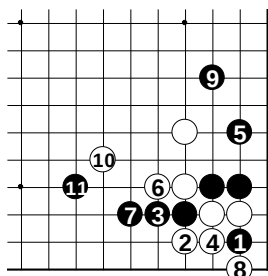


Диаграмма 9.

Белые могут, также, защитить угол, как показано здесь.



Корейско-японский мини-словарик го.

Бик = сэки
Дум = коми
Дансу = атари
Джунгсук = дзёсэки
Маэк = тэсудзи
Пин = дамэдзумари
Паэ = ко
Сомок = комоку
Сансу = сэнтэ
Тап = катацки

Авторы:

Си Бонг Су, 9-й дан

1953: родился в Даэджун, Корея.
1970: стал профессиональным игроком.
1971: победил в турнире Мюнгин (далее побеждал в нём ещё 7 раз).
1986: достиг 9-го дана.

Джунг Донг Сик, 5-й дан

1942: родился в Буане, Корея.
1963: стал профессиональным игроком.
1995: достиг 5-го дана.

Президент «Ханкук Кивон»
(Корейской Ассоциации Го)

Перевод kor -> eng:

Нам Чихьюннг, 1-й дан

1975: родилась в Сеуле, Корея.
1990: стала профессиональным игроком
Профессор Отдела Го в
Университете Мюнгджи

Проблемы перевода и вёрстки (15.6.2005)

1. Не различаются по виду «продолжение х» и «диаграмма х»
2. Удачно ли слово «продолжение»?
3. Плавающие диаграммы: опасно исправлять. Может, надо все их сделать необтекаемыми?
4. часто «гуляющие» в источнике камни, далёкие от поля боя.
5. Размеры диаграмм: какой кусок показывать (может, больше воды)
6. «продление» или «ноби»? «блокировать» или «играть осаэ»? Иногда «лестница», а иногда «ситё» «развитие/расширение» / «хираки»?
7. Треугольники (Δ, ▲) охота сделать в кружочках. В предыдущей книге тоже.

8. Возможно, начинать каждое дзёсэки с новой страницы
9. Содержание: как?
10. ? settle=стабилизировать? (заселять)
11. ? fair (здесь)=равный?
12. Произношение: да, по-японски звучит не как «дзёсэки», но и не как «джосэки», а «д[ж+з]ёсэки», но так в японистике и в русском языке писать не принято...
13. ОП.=осн.посл., Д=диаг.???

ОП.36 Д.3 – непонятно начала текста.

Перевод eng ->rus: Ленинградский Клуб
Сёги (www.shogi.sp.ru), июнь 2005.
Т. (812) 524-02-75 (21:00-24:00), Даня.

Переводчик (на русский язык)
приветствует любые дружелюбные
замечания и указания на ошибки.
